

Año VI - Nº 67 - 395 Ptas
HOBBY
CONSOLAS
Revista independiente d
consolas
SORTEAMOS
• 5 PlayStation + 20 NBA
• 25 Super Mario 64
• 20 Twisted Metal 2
• 20 Dark Savior
HOBBY PRESS
SUPLEMENTO
COLECCIONABLE
Guías completas para
UMK 3
TEKKEN 2
BROKEN SWORD
STREET FIGHTER ALPHA 2
Futuros
éxitos...
Rage Racer
Need For Speed 2
Wave Race
Bomberman
Little Big Adventures
Turok, el nuevo "crack" para N64
DEMOLEDOR
00067
8 426239 010016



HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Abel Vaquero
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

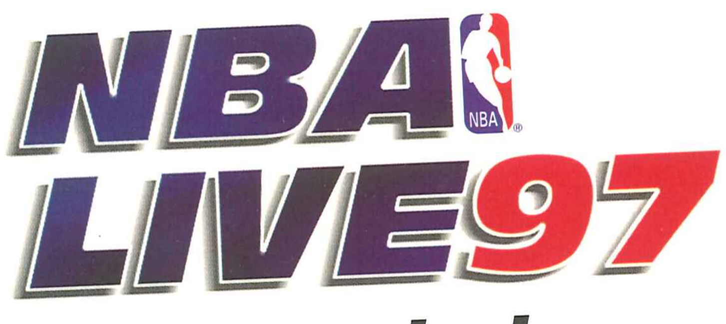
Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

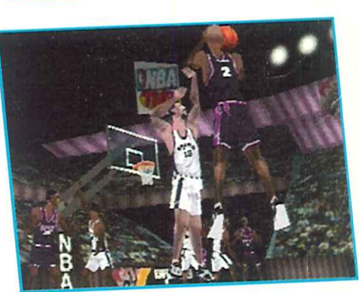
Número 67 - Abril 1997



¡Vive toda la pasión del baloncesto!







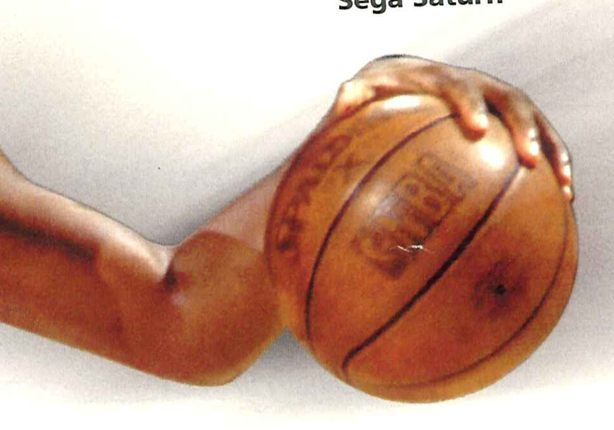




NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).

WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™



Otros EA SPORTS™ disponibles:

FIFA97
MADDEN 97
PGA TOUR 97
NHL97



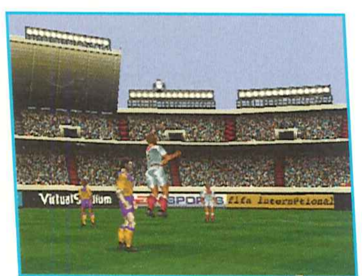
IF IT'S IN THE GAME IT'S IN THE GAME®

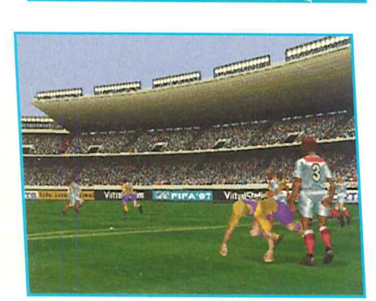
Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 6
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**
Distribuido en Argentina por: **MICROBYTE.** San José 525 (1076) BS. As Argentina. Tel: 541-381 0256. Fax: 541-381 5562

FIFA FIFA 97

¡Vive toda la pasión del fútbol!











Llega FIFA 97. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 32 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que la tecnología MotionBlending™ ha modelado jugadores de increible suavidad y definición.

Además, el innovador modo "alta velocidad" permite una jugabilidad tipo arcade muy rápida que se añade a la sofisticada simulación por la que FIFA es legendario.

- Opciones de juego en pista cubierta o estadio a cielo abierto.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Animaciones 3D poligonales en tiempo real, capturadas de David Ginola.

¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 4.000 jugadores con nombres reales.
- 12 ligas internacionales.
- 70 selecciones nacionales.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Configura tus propios jugadores (en 16 bits).

WINDOWS 95
PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™

TRADUCIDO AL CASTELLANO



Otros EA SPORTS™ disponibles:







Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

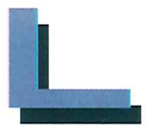
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: **MICROBYTE.** San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel: 541-381 0256. Fax: 541-381 5562

EDITORIAL

Apuntad la fecha: Abril del 97, porque este mes va a pasar a la historia de los videojuegos.
Algunos de los que hacemos esta revista llevamos años (siglos) metidos en este apasionante mundillo, pero no creemos recordar ninguna otra fecha en la que hubiera tenido lugar el lanzamiento simultáneo de tantísimos juegos tan geniales como los que van a salir a la calle este mes.
No queremos adelantaros acontecimientos, por lo que dejamos que seáis vosotros quienes los vayáis descubriendo con vuestros propios ojos.
Pero sí os vamos a decir que nosotros también hemos querido hacer nuestra aportación particular a tan irrepetible momento, iniciando una serie de suculentas guías que encontrarán continuidad en próximos números y en las que os iremos contando los secretos de los mejores juegos disponibles para todas las consolas, tanto de 64, como de 32 o 16 bits.

Esperamos que este nuevo Hobby Consolas no os guste, os entusiasme y lo encontréis realmente especial. Al menos tan especial como el número anterior, el cual, -como cada vez que editamos un vídeo de Dragon Ball-, alcanzó un nuevo y rotundo éxito de ventas. Gracias a todos por vuestro apoyo incondicional.


MOLA

El momento dulce que estamos viviendo

Este mes va a ser sencillamente increíble. Y no sólo por la reciente llegada de N64 o por la nueva bajada de los precios de PlayStation -a 24.900- y todos sus periféricos, sino porque recordamos pocos momentos en los que se haya producido una concentración tan impresionante de juegos rompedores. Podemos hablar de «Manx TT» para Saturn, que supera al intocable «Sega Rally»; de «Soul Blade» para PlayStation, que amenaza a «Tekken 2»; de «Terranigma» para Super Nintendo, que va a hacernos olvidar al mítico «Zelda»; de «Turok» para N64, que alcanza la cotas de calidad más altas jamás vistas en un "shoot'em up" subjetivo; de «Porsche Challenge», que llega para convertirse en el mejor juego de coches para PlayStation... Eso sin contar otros títulos alucinantes como los nuevos «FIFA», «Star Wars», «Excalibur», «Total NBA»... De verdad que tenemos que reconocer que estamos posiblemente en el momento más dulce de toda la historia reciente de los videojuegos.
Puestos a pensar mal podríamos llegar a la conclusión de que tanto Sony como Sega han aguantado sus platos fuertes para tratar de eclipsar el lanzamiento de Nintendo 64. Pero lo cierto es que, aunque hubiera sido así, no nos importa lo más mínimo. Al contrario, estamos encantados con que el mundo de los videojuegos nos haya demostrado esta fuerza, esta energía inagotable. ¡Ójala todos lo meses fueran como éste! Estaríamos viviendo en un sueño continuo del que nunca querríamos despertar.

NI FU NI FA

Aquellos que no quieren ver la realidad

Estamos un poco cansados de repetirlo, pero ahí va otra vez: no hablamos más de las novedades para las 16 bits sencillamente porque no las hay. Quizás lo que haya que aclarar de una vez por todas -parece que aún hay gente que no quiere darse cuenta- es que en estos momentos a casi nadie le interesa programar para las "viejas" consolas: ni a las compañías de hardware, ni a las de software, ni incluso a los propios programadores y los usuarios de MD y SN tienen que adaptarse a esta nueva situación. Esto no quiere decir que tengan que tirar su consola ni que deban sentirse acomplejados. Para nada. Pero tienen que admitir que para sacarle toda la diversión a su 16 bits lo que deben hacer es revisar el extensísimo catálogo de juegos ya existentes -en el cual se pueden encontrar un montón de auténticas maravillas- y dejar que las novedades y los lanzamientos más espectaculares se los repartan las consolas de moda: Saturn, PlayStation y N64. Es triste, pero es ley de vida. Siempre ha sido así y siempre lo será.

NO MOLA

El precio de los cartuchos para Nintendo 64 que no sean de Nintendo.

Es cierto que Nintendo España ha cumplido sus promesas en lo relativo al precio de sus cartuchos y que en cualquier tienda podemos encontrar títulos para N64 a un precio aproximado a las 10.000 pta. Bien. Sin embargo, lo que también es una realidad a la que, desgraciadamente, vamos a tener que empezar a acostumbrarnos, es que algunos juegos de otras compañías que no sean la propia Nintendo -"third parties", que se diría en inglés- van a rondar el "módico" precio de las 15.000 pelas, que se dice pronto. Esto será culpa de los siempre complicados temas de los royalties, de las duplicaciones, de la cotización del yen y de otros variados asuntos financieros -los cuales, lo reconocemos, se nos escapan-, pero lo cierto es que, por poner un ejemplo práctico, el genial «Turok» va a costar entre 6 y 7.000 pesetas más que cualquier juego para Saturn o PlayStation y unas 4 ó 5.000 pesetas más que los que saque a la venta Nintendo España. Tela.
Nosotros ni entramos ni salimos en el asunto. Tan sólo lo exponemos -cumplimos con nuestra obligación- y lo único que podemos decir al respecto es que cada cual es muy libre de gastarse el dinero donde y como quiera. Pero lo que sí os aconsejamos encarecidamente es que antes de hacer ninguna compra os leáis con lupa los comentarios de nuestra revista. En serio. Que los tiempos no están como para ir comprando juegos malos.



N







• **El vídeo de Dragon Ball: ¿daréis otro?**
Quién sabe. Si te portas bien...

• **Que N64 esté dejando con la boca abierta a muchos usuarios.**
Cuidadín con la baba.

• **La próxima remesa de juegos para PlayStation: impresionante.**
Para PlayStation, y para Saturn, y para N64...

• **La línea Platinum de PlayStation: buenos y baratos.**
Buenos, Baratos y nada Biejos.

• **El Marcianito de Oro: espero que hagáis colección.**
El año pasado también ganamos este premio, pero no tenían aún trofeo. Vamos, que llevamos ya dos.

• **Que «Final Phantasy VII» se haya vendido tanto. Espero que eso haga que lo traduzcan.**
Sinceramente, lo dudamos.

• **Vuestras entrevistas a personas importantes dentro del mundillo.**
Un mes de estos nos haremos una entrevista a nosotros mismos...

• **«Terranigma»: un juego para SN, una aventura y traducido al castellano. ¡Ahí es nada!**
Tres alegrías por el precio de una.

• **La sección "Tribuna Abierta" del número 66.**
Nos gusta hablaros claro.

• **El segundo concurso de "Manga & Videojuegos", ¿para cuándo?**
Tú, por si las moscas, vete haciendo ya un manga majo.

• **El diseño tan serio y estético de la revista.**
Mantenemos una línea fina y elegante a la par que sencilla y discreta, sin olvidar lo moderno y juvenil.

• **La manera de comentar juegos de Sonia Herranz.**
Va aprendiendo poco a poco...

• **El servicio de números atrasados.**
Gracias. Pero lo que tienes que hacer es comprarnos todos los meses.

• **Nintendo Acción: la mejor revista.**
Muchas gracias por lo que nos toca.

• **La competencia entre las grandes tras la llegada de N64.**
El usuario siempre saldrá ganando.

• **Las "conversiones" de juegos de 16 bits a 32 bits.**
Algunas , efectivamente, te dejan algo frío.

• **La sección "Hobby Classics".**
Aunque no lo creas, para algunos lectores esta es una de las secciones más interesantes y prácticas.

• **Que HC se vuelque con las 32 bits y tengamos que acudir a Nintendo Acción para conseguir guías de juegos de 16 bits.**
Si llegas a hablar antes...

• **Un «Mortal Kombat» poligonal: prefiero los luchadores digitalizados.**
Así, sin duda, resulta bastante más realista.

• **Que después de un par de críticas ya no os atrevais a sacar desnudos en Otaku Manga.**
Dentro de poco os ofreceremos otro número dedicado especialmente al tema.

• **Que no regaléis CDs de demos como otras revistas europeas.**
Esas revistas a las que te refieres son para un sólo formato, no para todo tipo de consolas.

• **Que os hayáis lavado las manos al no puntuar el «Mario 64».**
No nos hemos lavado las manos: nos hemos mojado del todo. No le hemos puntuado porque nos parece demasiado genial como para ponerle una simple puntuación.

• **El «FIFA 64».**
Podía haber sido mejor.

• **El DD64, será un fracaso igual que el MD32X.**
Vale, Rappel.

• **El precio de N64 y sus juegos.**
La consola está bien, pero algunos juegos sí que van a ser bastante caros.

• **Que no aviséis cuándo va a llegar un nuevo vídeo, sobre todo por el tema económico.**
Tú ten siempre 300 pelas de más a mano por si acaso.

• **Los juegos de rol sin traducir, aunque prefiero que salgan en inglés a que no salgan.**
En eso tienes toda la razón.

• **Que bajen el precio de los juegos al mes de haber salido.**
Espérate un mes para comprarlos.

• **Que la revista no sea más gruesa.**
Preferimos los cuerpos Danone.

• **Que no publiquéis todos los dibujos que os llegan.**
Entonces sí que sería gruesa la revista.

• **Que «Turok» cueste en Inglaterra alrededor de 15.000 pts, ¿Cuánto costará aquí?**
Algo parecido, desgraciadamente.

• **Tener que pagar 700 pelas por la revista y el vídeo de Dragon Ball.**
Lo sentimos, pero ya explicamos esto el mes pasado.

• **La gente que se queja de la película de Dragon Ball.**
Están en su derecho.

• **Los pocos lanzamientos anunciados para Game Boy.**
Pocos pero bien elegidos.

• **El morro que tienen Sega y Sony al cobrar sus cables RF a 5.000 pelas más o menos.**
Añade en esta lista a Nintendo, porque N64 tampoco incluye el cable de antena.

• **El retraso del «FIFA 97» de Saturn.**
Estuvieron a punto de llamarle directamente «FIFA 98»

• **La desaparición de Game Gear.**
Es una auténtica lástima que no se programe ya para esta buena portátil.

• **Que no regaléis un mando para N64 al suscribirte.**
Estamos en ello, tranquilo.

SUBEN

• **La calidad** general de las novedades de este mes: algo impresionante.

• **Sony** por la nueva bajada en el precio de su consola y sus periféricos.

• **Saturn** gracias a juegos como «Manx TT» y el muy próximo «Fighters Megamix».

• **Electronic Arts** por la variedad y calidad de sus próximos lanzamientos.

• **El fútbol**, deporte para el que se avecinan nuevos juegos increíbles.

• **Infogrames** que con el futuro lanzamiento de su genial «V-Rally» competirá con los mejores del género.

BAJAN

- **Nintendo España** por haber prolongado la agonía del lanzamiento de N64 aún unos días más: exactamente hasta el 15 de Marzo.

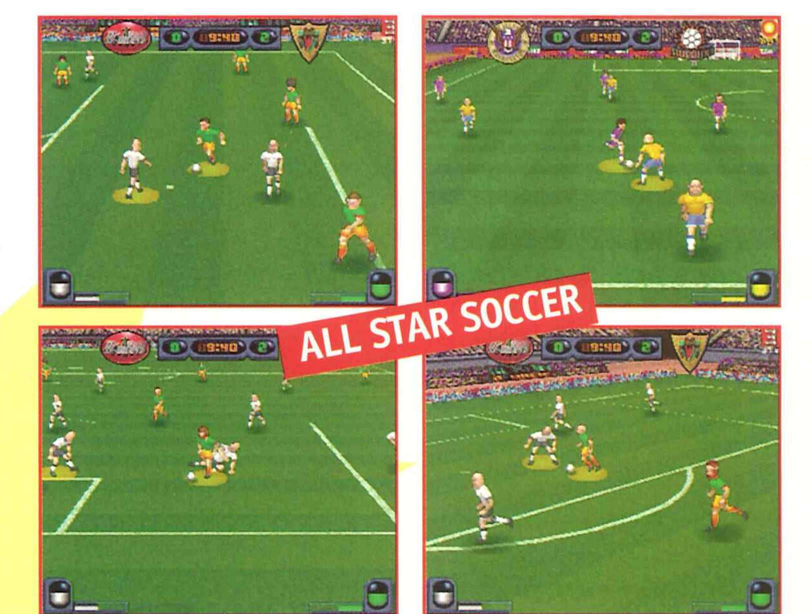
- **Las novedades para Mega Drive** que brillan por su total, completa y absoluta ausencia. Y lo malo es que no hay ningún nuevo lanzamiento a la vista...

COLABORADORES:
Gogeta desde Motril (Granada), Sergio (Castellón), Adolfo Pérez de la Hoz (Madrid), Raúl Palancar (Madrid), Mariano Escurín (Barcelona), Christian Carrasco (Toledo), Mauro Ferrin (Ciudad Real), Benjamín y Eugenio (Málaga), Rayco Cámara (Canarias), Alejadro Ferrin (Ciudad Real), Manuel Pérez Ortigueira (Orense), Norma Andújar (León), Fernando Largo (Madrid).

Eisdos vuelve al ataque.
ALUVIÓN DE LANZAMIENTOS DE LA COMPAÑÍA INGLESA.

Desde tierras británicas se nos avecina un verdadero bombardeo de títulos para los próximos meses.

Eidos, compañía recordada por su gran trabajo en «Olympic Soccer», tiene preparados 3 juegos (deportivos todos, curiosamente) para PlayStation que debutarán entre los meses de abril y mayo. Dos de ellos tendrán al fútbol como protagonista y llevarán los nombres de «Soccer 97» y «All Star Soccer». El primero será un lavado de cara del simulador poligonal «Olympic Soccer» en el que las selecciones originales se verán sustituidas por la Premiere League inglesa, mientras que el segundo será un arcade que permitirá hasta 8 jugadores simultáneos. El tercer y último lanzamiento será un juego de carreras llamado «Test Drive: Off Road» que nos invitará a participar en pruebas todoterreno sobre un Land Rover Defender 90, un Jeep Wrangler, un Hummer o un Chevrolet K-1500 Z71.

















PlayStation, de aventuras por Egipto
BMG TRAE «EXHUMED» A LOS 32 BITS DE SONY.





«Exhumed», uno de los mejores "shoot'em up" de vista subjetiva que han pasado por Saturn, ya tiene prácticamente finalizada una versión para Playstation. Como todos recordaréis, este juego de BMG está ambientado en el antiguo Egipto y en su desarrollo se ha utilizado el mismo engine que en el laureado «Duke Nukem 3D».

Sus mejores virtudes se pueden encontrar en unos gráficos impresionantes, alucinantes efectos de luces y sombras, movimientos súper suaves, escalofriante banda sonora y un personaje principal que puede mirar arriba y abajo, desplazarse lateralmente, saltar e incluso nadar.

Su distribución en España correrá a cargo de BMG y la fecha de salida será entre abril y mayo.

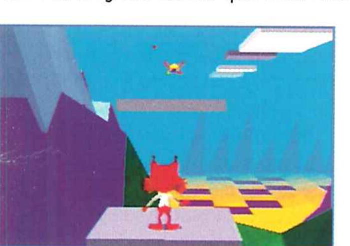


Accolade trae su mascota a los 32 bits

BUBSY MAULLARÁ EN PLAYSTATION

Las esperadas aventuras de Bubsy en los 32 bits ya tienen anunciada su llegada. Proein -que es quien se encargará de la distribución de este juego en nuestro país- está manejando finales de abril o primeros de mayo como fechas más probables.

Confirmado este punto lo que nos interesa ahora es ver las primeras imágenes de «Bubsy 3D». Y aquí las teneís. En ellas podéis apreciar cómo nuestro gato preferido ha entrado en esta nueva dimensión por la puerta poligonal, convirtiéndose en un ente renderizado de gran calidad. Los escenarios y enemigos también serán 3D y no faltarán tampoco los saltos y los ítems que han hecho tan famosa a la mascota de Accolade. Vamos, la ración de plataformas que tanto nos gusta pero con total libertad de movimientos. ¿Alguien puede resistirse?





Back | Forward | Home | Reload | Images | Open | Print | Find | Stop

Welcome | What's New? | What's Cool? | Questions | Net Search | Net Directory

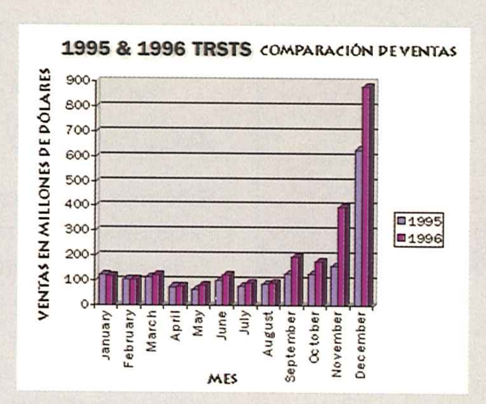
Internet *online*

Rumores sobre una nueva consola de Sega para el 99.

Next Generation Online lleva varios días difundiendo una noticia que está dejando sorprendido a todo el sector. Al parecer, Sega se encuentra desarrollando un nuevo soporte doméstico al que se le conoce con el nombre clave de Black Belt. Esta consola llevaría en su interior una CPU de 64 bits, acompañada de dos innovadores elementos. El primero será un chip llamado PowerVR PCX2 que está siendo creado por NEC. El segundo es el Sistema Operativo de una nueva placa arcade de Microsoft, que ni siquiera ha sido aún presentada en los salones. Ni que decir tiene que esta nueva consola estaría capacitada para realizar todo tipo de efectos gráficos. Si todo lo que se cuenta es verdad, la consola saldría a la venta en 1999, aunque de precio todavía nadie ha hablado.

Las ventas dentro del sector se incrementaron durante el 96.

Un reciente estudio ha demostrado que las ventas de videojuegos y consolas durante el año 96 fueron netamente superiores a las del 95. Como se puede apreciar en el gráfico adjunto, el comienzo del año fue algo irregular, pero a medida que transcurrieron los meses -coincidiendo con el asentamiento de las nuevas consolas- las ventas del 96 superaron pulatinamente a las del año anterior hasta alcanzar una diferencia en Diciembre del 22,9 %.



El 64 DD no será lanzado en Japón hasta Diciembre.

La historia se repite. Al igual que sucedió con N64, parece que el esperado periférico para esta consola no saldrá en la fecha prevista, es decir, el próximo verano. Según diversos equipos de programación que se encuentran trabajando para este formato, Nintendo les ha comunicado que, por problemas de hardawre y producción, el 64DD no llegará a las tiendas hasta finales de año.

Shiny quiere fichar a los programadores de «Tomb Raider».

En la industria de los videojuegos ocurre igual que en el mundo del fútbol. Dos emergentes estrellas, los creadores de «Tomb Raider», están siendo tentados por la compañía Shiny del todopoderoso Dave Perry, creadores entre otros juegos, de «Earthworm Jim». Aunque en Core no quieren admitirlo, Toby Gard y Paul Douglas se están pensando muy seriamente aceptar la suculenta oferta de Shiny. De todos modos, el presidente de Core, Jeremy Smith ha afirmado que la marcha de estos dos talentos no influirá en la realización de «Tomb Raider 2».

Electronic Arts continúa la saga

«WING COMMANDER IV» PARA MAYO.

EA anuncia el lanzamiento para PlayStation de la cuarta entrega de la serie más famosa de Origin: «Wing Commander». De esta forma volveremos a ver en acción a Mark Hamill (La Guerra de las Galaxias), Malcom McDowell (La Naranja Mecánica, Star Trek: Generations), John Rhys-Davies (La saga de Indiana Jones) y Tom Wilson (Regreso al Futuro I, II y III) como estrellas de una película interactiva digna de cualquier sala cinematográfica del país.

Nuestro papel en esta historia será guiar al Coronel Christopher Blair (Hamill) en una apasionante odisea que mezclará fases de simulación de combate espacial con una alucinante aventura gráfica. Los 4 CD's que compondrán el juego ya dan buena prueba de lo impresionante que puede llegar a ser esta producción "made in Hollywood". Un inconveniente: al parecer no va a salir traducida al castellano.





Motos de agua en Game Boy para este verano

«WAVE RACE» TAMBIÉN PORTÁTIL



Saldrá en junio, aprovechando los calores estivales, para ofrecernos un baño refrescante de velocidad acuática.

Sí, se trata de «Wave Race», pero no es para Nintendo 64, sino para Game Boy.

El caso es que este juego, al igual que su hermano mayor, tendrá como base las carreras en motos acuáticas, aunque esta vez sin colores y vistas desde una perspectiva aérea que promete dar mucho juego. Y ahí van algunos datos que os darán una ligera idea del potencial de este cartucho: ocho circuitos, tres modos de juego (práctica, Circuit y Slalom) y opción multiplayer.

Bit Managers nos muestran sus últimos trabajos

JUEGOS CON ACENTO ESPAÑOL

Hace unos días los chicos de Bit Managers se pasaron por nuestra redacción para contarnos en lo que andan metidos.

Como sabéis, este grupo de programación español colabora habitualmente con la compañía francesa Infogrames y, de esta forma, pudimos ver la genial conversión que están realizando de «Tintín en el Templo del Sol» para Game Boy. El juego portátil mantiene intactas las virtudes del título original, e incluso en él se han corregido algunos defectos que contaba la versión Super Nintendo. Por el momento este prometedor título no tiene una fecha de salida confirmada en nuestro país.

Por otro lado, nos mostraron también el que está siendo su primer trabajo para PlayStation. Se trata de un juego de carreras en el que ya tienen definido el engine 3D de los circuitos y las rutinas de los vehículos pero, dada la temprana fase de desarrollo en la que se encuentra, sería posible transformarlo en cualquier tipo de simulador, es decir, que podría ser un juego de Fórmula 1, de rallyes o algo del estilo «Wipeout». En este momento están buscando un distribuidor para su primer trabajo en 32 bits pero, en vista de lo visto, seguro que no tardan en encontrarlo.





Este equipo de programación catalán quiere dar el salto a PlayStation, para lo cual están trabajando en este juego de carreras. Los coches que veis en estas pantallas son provisionales, y podrían ser sustituidos por cualquier otro tipo de vehículo.

Centro Mail nos pone a cien

VOLANTE Y PEDALES PARA N64

Antes incluso de que tengamos un juego de coches en España para Nintendo 64, Centro Mail pone a la venta un periférico que nos permitirá disfrutar a lo bestia de los (futuros) arcades de velocidad para la consola de Nintendo, tales como «Mario Kart 64». El cacharro se llama Per4mer Racing Weel y es un volante con acelerador, freno y multitud de botones. Cuesta 12.990 pts.

¡A esto se le llama ser previsor!



LA QUINTA COLUMNA

El "COCO" tiene forma de videojuego

De pequeños, cuando no queríamos acabarnos la cena o no veíamos el momento de irnos a la cama, siempre nos amenazaban con la inminente y aterradora llegada del "coco". Nunca he sabido la procedencia, la morfología o las verdaderas intenciones de tan misterioso personaje, pero no hace mucho descubrí que también puede presentarse en forma de engendro electrónico.

Una de estas espléndidas mañanas de Marzo, mientras me dirigía a la redacción, tuve la oportunidad de escuchar el popular programa "Hoy por hoy" del señor Iñaki Gabilondo. No suelo comulgar con estos vendedores de vivencias cotidianas, pero aquel día me encontraba con fuerzas para soportar cualquier cosa. Y es que, por casualidad, escuché que se disponían a tratar el antaño siempre socorrido y astutamente polémico tema de "El peligro de los video juegos". ¡Horror! -pensé - ¡Vuelve la caza de brujas!

El gran artífice de tan original reportaje, colaborador habitual del programa, reconoció con orgullo haber recopilado la información "echando un vistazo a diversas publicaciones" (lo que daría por saber cuáles). Con el firme respaldo de su exquisita y elaborada documentación, no perdió ni un segundo en recordar a las miles de amas de casa que en ese momento escuchan la radio, la facilidad con la que sus hijos pueden volverse insociables, agresivos y medio tontos si se les ocurre algún día jugar a la Super Nintendo más de lo debido. ¡Qué espléndida demostración de demagogia! ¡Qué manera más inteligente de buscar la inocente complicidad de unas madres dispuestas a recibir cualquier consejo por el bien de sus hijos!

No, claro, la culpa de unas notas poco brillantes, de que el chaval no tenga ya claro si va a ser ingeniero o abogado, no la tienen las escasas expectativas profesionales, la basura que expulsa diariamente la televisión, las peligrosas corrientes marcadas por determinada publicidad o el inadecuado sistema de educación, por mencionar sólo unos ejemplos. No hombre, no. La tienen los videojuegos, esos cartuchos y Cd's con formas maquiavélicas a los que quedas irremisiblemente enganchado desde la primera partida.

Lógicamente, no hubo aquel día alguien ligado al mundo de los videojuegos para exponer su punto de vista, una sola opinión contrapuesta para que los oyentes pudieran sacar sus propias conclusiones . Fue un ataque despiadado, gratuito y premeditadamente violento a un sector que, como ya se demostró en anteriores ocasiones, no posee la suficiente fuerza como para defenderse con contundencia e inmediatez, al menos en nuestro país.

No faltó, como epílogo, un buen codazo a la mandíbula del nuevo gran "coco" de fin de siglo, el cáncer informático que todo lo pudre, ese centro de vicio y perversión que nos vuelve a todos poco menos que depravados llamado Internet.

No pretendo realizar una ofuscada apología del entretenimiento informático (nada más lejos de mi intención), simplemente reivindico que este tema se trate con el mismo rigor que otros supuestamente más "serios". Sobre todo en un programa con 2 millones de oyentes.

Manuel del Campo



LO SENTIMOS POR TU CERDITO

TU CONSOLA SONY PLAYSTATION POR SÓLO 24.900* PTS.

Lo sentimos por él. Y es que no te va a quedar más remedio que acabar con tu hucha. Porque pocas veces en tu vida se te va a presentar una oportunidad como ésta. La consola que más te ofrece a un precio brutal. Por sólo 24.900* PTS. te llevas a casa la mejor consola de última generación. De todo corazón, lo sentimos por tu cerdito.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.



TODO EL PODER EN TUS MANOS



*P.V.P.E.



«Zelda» estará en cartucho: *Parece confirmarse que la esperada aventura para Nintendo 64 «The Legend of Zelda» no saldrá directamente para 64DD sino que aparecerá en un cartucho de 96 megas. Eso sí, Nintendo lanzará posteriormente una versión en disco que podrá usarse simultáneamente con el cartucho original y que será algo así como una ampliación.*

Sony vuelve a rebajar sus precios: *Gracias a haber conseguido una reducción en los costes, Sony España anuncia una nueva bajada de su consola PlayStation que pasará a tener un precio recomendado de 24.900 pts. Así mismo, Sony ha bajado los precios de su controller Pad (3.500 pts) y la memory Card (2.750 pts). Además continua con su oferta de Bolsa PlayStation + Controller Pad + Memory Card todo por 6.200 pts.*

Caja especial para «Total NBA 97»: *las primeras 3000 unidades del genial simulador de basket de Sony se pondrán a la venta con un packaging especial: la caja estará forrada con la goma de un balón de baloncesto, textura incluida.*

La ocurrencia de Virgin: *Para promocionar su genial «Command & Conquers» Virgin ha puesto a la venta en Francia un montón de productos camuflados con los colores y el logotipo del juego. Ordenadores, ambientadores, esparadrapo... son algunos de los involucrados en este original medio de promoción.*

«Resident Evil» estará en Saturn: *Como ya sabéis, Capcom estaba trabajando en una segunda parte de «Resident Evil» llamada «Bio Hazard Dash» que incluía mejoras en la jugabilidad y en el aspecto gráfico. Aunque esta supuesta segunda parte no ha llegado a las tiendas, lo cierto es que se han utilizado las ideas y mejoras para programar «Resident Evil» para Saturn que, según su programador, es virtualmente idéntico a la versión PSX. Se espera que el juego esté listo hacia el mes de septiembre. Además, se ha anunciado que la segunda parte en PlayStation está siendo reprogramada cambiando tanto el argumento como el aspecto gráfico y se rumorea que se trabaja simultáneamente en Saturn, aunque no hay confirmación oficial.*

No sólo de software vive el consolero

NUEVOS ACCESORIOS DE ELECTRONIC ARTS



Además de realizar software para prácticamente todas las consolas del mercado, Electronic Arts también distribuye periféricos de Logic 3. Sus últimos lanzamientos para este mes incluyen para los usuarios de la Mega Drive un nuevo control pad de original diseño que lleva por nombre Explorer SG y que dispone de funciones turbo y autofire. Para la máquina de Sony la oferta se centra por el contrario en cableados y conexiones. Por un lado un Link Cable que permite conectar dos PlayStation en serie y por otro un cable RGB Euroconector que sirve para enchufar la consola a la televisión con una calidad de imagen muy superior. Los precios oficiales para estos periféricos serán de 2.990 pts. para el pad y de 2.490 pts para cada cable.

Aventuras, acción y buen humor en las 32 bits

CORE PREPARA UNA "PESADILLA" LLAMADA «SWAGMAN»



El nuevo juego de Core para esta primavera se llamará «Swagman», saldrá para Saturn y Playstation y tendrá por protagonistas a dos hermanos gemelos que se enfrentan a un tipo muy malo empeñado en sembrar el mundo de pesadillas nocturnas. Controlando a uno de los hermanos, nuestra misión en esta aventura será ir librando de tan terrible amenaza la gente que duerme y para ello habremos de recoger objetos y armas, moveremos elementos del mapeado, resolveremos puzzles y nos enfrentaremos a nuestros peores fantasmas. Un juego en definitiva que mezclará la acción de los arcades con elementos propios de las aventuras gráficas y que a buen seguro hará las delicias de todos los aficionados a hacer ejercicio con los dedos y con las neuronas.

Muy pronto a la venta, precio sin confirmar

PRIMEROS PERIFÉRICOS PARA GAME BOY POCKET

Ubi Soft pondrá muy pronto a la venta los primeros periféricos para la pequeñísima Game Boy Pocket. Por una lado tenemos una funda que protegerá nuestra consola (incluida la pantalla) de cualquier golpe o roce y que cuenta además con un enganche para el cinturón. Y por otro disfrutaremos de una lupa para jugar más a lo grande, con unas lucecitas que nos permitirán disfrutar nuestros juegos en cualquier situación.

Junto a estos periféricos portátiles, Ubi Soft nos ofrecerá además algunos complementos para nuestra PlayStation, como son un cable de conexión RF, un Link Cable para dos jugadores simultáneos y una Memory Card con 1MB de memoria, el doble de capacidad de lo normal.

Los precios de todos estos productos no están confirmados.





JUNGLA DE CRISTAL Y PREDATOR GUN

¡JUNTOS PARA DERROTAR AL ENEMIGO!



La trilogía cinematográfica más explosiva ya está en soporte interactivo. Saturn y PlayStation te dan la oportunidad de acabar con los terroristas que han asaltado el Nakatomi Plaza, liberar los rehenes del aeropuerto y por último, desactivar las bombas que llenan las calles de Nueva York.

La pistola Predator, con doble conector para Saturn y PlayStation, permite que la segunda parte de la trilogía sea un paseo triunfal: ¡apunta, dispara y adios al terrorista!

Jungla de Cristal



Jungla 2: Alerta Roja



Jungla de Cristal: La Venganza



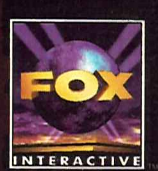
www.foxinteractive.com











HC news

"Megamix" de rumores: *Tras verse las primera imágenes de «Fighters Megamix» a todos parece haberles entrado la fiebre de remezclar diversos juegos en un sólo compacto. Tanto es así que ya se rumores sobre un supuesto «Driver's Megamix» que incluiría pistas y coches de juegos de carreras de AM2, y sobre un no menos curioso «Street Fighters Megamix» que combinaría personajes y técnicas de todas las series «Street Fighters II», «SF Turbo» y «SF Alpha». Ya veremos en qué quedan estos rumores...*

¡Un millón de copias!: *Core celebra la venta estimativa global de un millón de copias de su afamado «Tomb Raider». Y la celebración tiene vistas de prolongarse, porque en este millón no se incluyen las ventas que podrán tener en Japón a partir de que se ponga a la venta en el mes marzo.*

¡Vienen los Tamagochi!: *La última locura japonesa es un huevo de plástico con una pantalla de LCD en la que se muestra una pequeña criatura. Cuando los japoneses compran su huevo adquieren la responsabilidad de cuidar, alimentar y educar a su nueva mascota virtual. El bichito se comunica mediante ruidos y diferentes iconos indicando su estado de ánimo, si tiene hambre, si está enfermo... Mediante tres botones manejaremos estos iconos para alimentar a nuestro criatura y educarla intentando que nos dure viva el máximo tiempo posible. El invento de Bandai (¿quién si no?) ha batido todos los récords de ventas, ha roto stocks y ha creado una nueva fiebre nipona. El precio del huevo (cabe en la palma de la mano y puede usarse como llavero) es de 2000 yenes. La verdad es que el invento tiene mucha, mucha gracia. Ya os daremos más información.*

Más y mejor fútbol para Saturn: *Los programadores de Sega ya están trabajando en «World Wide Soccer 98», un juego que entre otras muchas novedades, incluirá 18 equipos españoles. Por supuesto, aún habremos de esperar un poquito...*

Enix Trabajará en PlayStation:

La prestigiosa compañía japonesa creadora de la saga «Dragon Quest» y responsable de «Terranigma» e «Illusion of Time» ha firmado un acuerdo con Sony para desarrollar en PlayStation. El primer juego será, como no, «Dragon Quest».

Nueva tarjeta de memoria para PSX

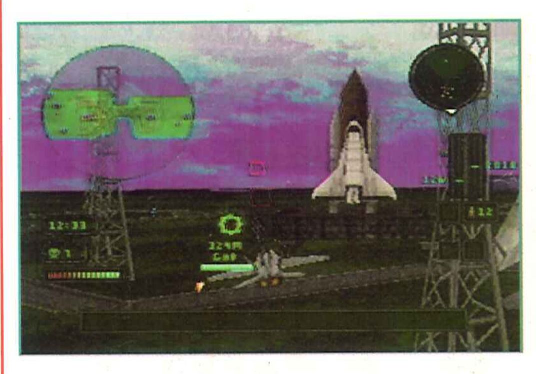
¡Equivale a 24 Memory Card normales!

Centro Mail pone a la venta una nueva tarjeta de memoria para PlayStation, esta vez de Datel. Lo más importante y peculiar de esta Memory Card es su extraordinaria capacidad, 24 veces superior a la de una tarjeta de memoria normal. Vamos, que no tendréis problemas de espacio a la hora de guardar vuestras partidas ya que "le caben" la nada desdeñable cifra 360 juegos. El precio de esta nueva Memory Card será de 9.990 pts. Si queréis más información ya sabéis, a llamar a Centros Mail.

Se retrasa el día de la independencia en 32 bits

No nos invadirán hasta mayo

Los extraterrestres de «Independence Day» tendrán que esperar un mes más para abordar nuestras 32 bits, exactamente hasta mayo. Con la primavera ya estrenada, Electronic Arts nos dará la posibilidad de pilotar cazas y naves extraterrestres con el manido objetivo de evitar con los invasores galácticos destruyan la Tierra. El juego se estructurará como un shoot'em up con tintes de simulador plagado de escenas digitalizadas directamente de la exitosa película de la Fox.

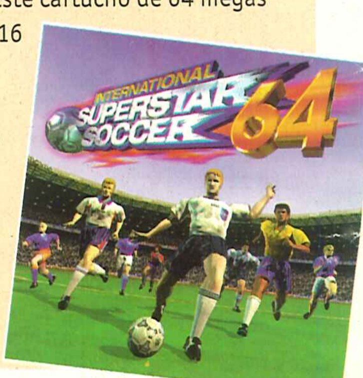


«International Superstar Soccer 64» cada día más cerca

Primer lanzamiento de Konami para N64

Será entre los meses de mayo y junio cuando Konami ponga por fin a la venta en España «International Superstar Soccer 64», versión para Nintendo 64 de su excelente simulador de fútbol «J-League Perfect Striker» que se vendió en tierras niponas con los equipos de la liga japonesa. La conversión Pal acarreará la sustitución de los equipos japoneses por selecciones nacionales.

En «ISS 64» vamos a disfrutar del mismo nivel de jugabilidad que en las versiones 16 bits, pero con una mejoría gráfica tan brillante como sólo puede ofrecer la máquina de Nintendo. Este cartucho de 64 megas nos permitirá optar entre 16 escenarios bajo cualquier tipo de condición climatológicas, el entorno es poligonal en 3D con personajes creados a base de motion capture... No podemos confirmar aún el número de equipos. Un poco de paciencia.



Ganadores Concurso Dragon Ball Z

Cada uno recibirá un juego de Dragon Ball Z en el formato que hayan elegido:

José A. Navarro Martín	Granada	Ramón Fdez. González	Madrid
José Martínez Herrera	Barcelona	Joaquín Tarragó Colás	Barcelona
Jonathan Marcos Millán	Madrid	David Rojo Vila	Vizcaya
Sonia López Labrador	Barcelona	Nelson Rodríguez Muñoz	Vizcaya
Emilio José Pérez Lejalvo	Quark de Poblet	Miguel Ferrer Martón	Granada
Miguel A. Villanueva	Xirivella	Jonathan Carpintero Lamas	Lugo
Angel Seguido Gil	Getafe	Gabriel Lorenzo Rodríguez	Granada
Gabriel García Tel	Castellón	Juan A. Ariza Romer	Granada
Héctor Cano Cerezo	Badalona	Alvaro Rojo Marcos	Madrid
José Javier Gracia Egea	Zaragoza	Carlos Vázquez Arrojo	Lugo
Manuel Querido Calzas	Madrid	Juan R. López Ferreiro	Lugo
Mateo Enrique Vich	Baleares	Aratz Ortíz de Zárate	Vizcaya
Miquel Fiol Sabater	Baleares		


¡Come!
¿Quieres hacer el favor de probar la sopa?
Seguro que la culpa la tiene esa maldita saturn
que te tiene totalmente loco.
Tienes la cara como si se te
hubiera aparecido un fantasma.
¡Que comas!
Desde luego parece mentira,
llevo ya media hora diciéndote lo mismo,
y tu ni caso.
¡Que se enfría!,
¡Que comas!
¡Hazme el favor
de comer de una vez!
Si lo que quieres conseguir
es volverme loca,
lo estas consiguiendo.
¡Hoy comes frío!
¡Come! ¿Me escuchas?
Mírale, ni caso, igualito
que si fuera sordo.
¡Que se enfría!,
Hijo, ¿no ves que estás perdiendo
los mejores años de tu vida
con la saturn ésa?
¡Y a mí qué me importa!
MANX TT
SuperBike
EXCLUSIVA · CONVERSION · RECREATIVA
EXCLUSIVO PARA SEGA SATURN.
VARIOS MODOS DE JUEGO (ARCADE, SATURN, TIME ATTACK, GHOST, ...).
1 ó 2 JUGADORES (SPLIT SCREEN).
MAS DE 8 MOTOS A ELEGIR.
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL

Off The Record

"Si los jóvenes programadores españoles quieren ejercer su profesión en España, más vale que se vayan buscando otro trabajo. En nuestro país la programación es un negocio muy poco rentable".
Carlos Ulloa, Head Artist de Psygnosis, en declaraciones a HC.

"Cuando les mostramos el juego a la gente de Sony Europa se quedaron boquiabiertos. Dijeron que nunca habían visto un juego de fútbol tan bueno".
Yutaka Suzuki, Branch Manager de Konami en España, en referencia al nuevo juego para PlayStation «International Superstar Soccer Pro», en declaraciones a HC.

"Si tenemos en cuenta todos los factores que contribuyen al éxito de una consola, hoy por hoy, la Sony PlayStation es la mejor máquina que existe, tanto para jugar, como para hacer juegos."
Carlos Ulloa, Head Artist de Psygnosis, en declaraciones a HC.

Konami lanzará «ISS Pro» para PlayStation

¿El mejor juego de fútbol de la historia?

Hace unos meses os hablamos de la conversión de «International Superstar Soccer Deluxe» para PlayStation. Un juego que mantenía idéntico planteamiento gráfico y jugable que las versiones para 16 bits. Pues bien, ahora sabemos que bajo el nombre de «International Superstar Soccer Pro» vamos a tener un «ISS» a la altura de lo que merece la máquina de Sony y no una mera copia. Se trata de un título excepcional que nos tiene sorprendidos a todo el equipo de HC. Jamás se han visto unas animaciones tan fluidas, un control tan adecuado y unas posibilidades en el juego tan increíblemente reales. Tal vez estemos ante el mejor juego de fútbol de la historia, aunque todavía es demasiado pronto para realizar tan atrevida valoración. Lo que podéis dar por seguro es que va a ser uno de los bombazos del año. Su lanzamiento está previsto para antes del verano.







Ganadores sorteo Los mejores del 96.

Entre todos los participantes en la elección de los mejores del 96 hemos sorteado una consola Sony Playstation, una Saturn, una Megadrive, una Super Nintendo y una Game Boy Pocket. Además cada uno recibirá el que haya sido seleccionado como mejor juego para cada consola:

Consola Sony PlayStation: París Domínguez Albert (Valencia)
Consola Sega Saturn: Manuel Tapia Dionisio (Huelva)
Consola Super Nintendo: Oscar García Armesto (Valladolid)
Consola Mega Drive: Manuel Fernández Bruno (Murcia)
Consola Game Boy Pocket: José Fco. García Bonache (Murcia)

Esta primavera Konami traerá rol del bueno para PlayStation

"Enrólate" en la aventura de «Vandal-Hearts»

Tras «Suikoden» la gran esperanza de los roleros con PlayStation de cara a esta primavera lleva por nombre «Vandal-Hearts». Detrás de su programación se encuentran los chicos de Konami que han conseguido comprimir, en apenas 5 pulgadas que ocupa el CD, un impresionante juego tridimensional en el que no van a faltar ninguno de los elementos propios del género tales como combates por turnos, enormes mapeados, tiendas o hechizos mágicos. El planteamiento será similar al «Shining Force» con las dosis de estrategia de tablero que esto conlleva. Atentos a este título porque viene precedido de un gran éxito en Japón: calidad y jugabilidad no le faltan.





Nintendo 64 tendrá su «Killer Instinct» en Junio

Los 64 bits ya luchan

La versión de 64 bits del famoso título de Rare «Killer Instinct» va a salir en nuestro país el próximo mes de junio distribuido por la propia Nintendo España y con el nombre de «K.I. Gold».

Frente a la versión SN, este cartucho de 96 megas ofrece novedades tales como escenarios con scroll propio, 3 nuevos personajes y lógicamente un aspecto gráfico más parecido a la recreativa de lo que era la versión 16 bits. La potencia del soporte permitirá por ejemplo que los 10 luchadores sean más grandes, más rápidos y bastante más precisos. Si a estos datos le añadís que se mantendrá inalterable el sistema de combos que tan buen resultado dio a su predecesor, el resultado es un arcade impresionante.

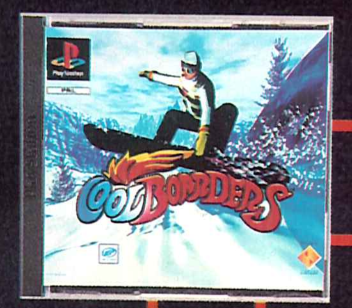




LLEVATE UNA MOCHILA GRATIS

con los deportes radicales de Sony PlayStation.

En los deportes radicales todo tiene su valor: tu esfuerzo... tu concentración... la energía... el riesgo... y tu ansia de victoria. Pero además, con los juegos Cool Boarders, 2xtreme, Jet Rider y Twisted Metal World Tour de Sony PlayStation, los adhesivos identificativos que van en cada uno de los juegos también tienen su valor. Porque con ellos puedes conseguir una fabulosa mochila exclusiva Sony PlayStation gratis. Lo único que tienes que hacer es despegarlos de los juegos y enviarlos junto al cupón que tienes en esta página... automáticamente la mochila PlayStation es tuya.









Prepárate para sudar lo tuyo con los juegos de los deportes más radicales del mercado. Toda la emoción y el peligro de deportes como snowboard, monopatín, mountain bike, motos de tierra y aire e incluso una alucinante carrera post- apocalíptica te están esperando.

Pero ten cuidado... porque aquí vale todo.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

TODO EL PODER EN TUS MANOS



TM

Esta información será tratada confidencialmente y podrá ser utilizada para remitirle información sobre Sony Computer Entertainment Inc. Usted podrá acceder en cualquier momento a la misma y efectuar cualquier modificación.

NOMBRE Y APELLIDOS:

EDAD: DOMICILIO:

CIUDAD Y PROVINCIA:

Cool Boarders

Jet Rider





2Xtreme

Twisted Metal World Tour

Enviar este cupón con los adhesivos a Sony Computer Entertainment. C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid

LOS MEJORE

Las votaciones que nos habéis enviado se cuentan por miles. En ellas nos habéis manifestado vuestra opinión sobre cuáles pensáis que fueron durante el pasado año las mejores compañías, las mejores consolas, los mejores videojuegos. Y aquí están los resultados del recuento. Ante vosotros tenéis los nombres de los flamantes vencedores de la última edición de los premios Hobby Consolas ´96. Enhorabuena a todos.

PLAYSTATION

TOMB RAIDER	31%
Tekken 2	26%
F-1	12%
Resident Evil	8%
FIFA'97	7%

SATURN

TOMB RAIDER	34%
Sega Rally	23%
Nights	16%
Virtua Fighter 2	8%
World Wide Soccer / Virtua Cop 2	6%

SUPER NINTENDO

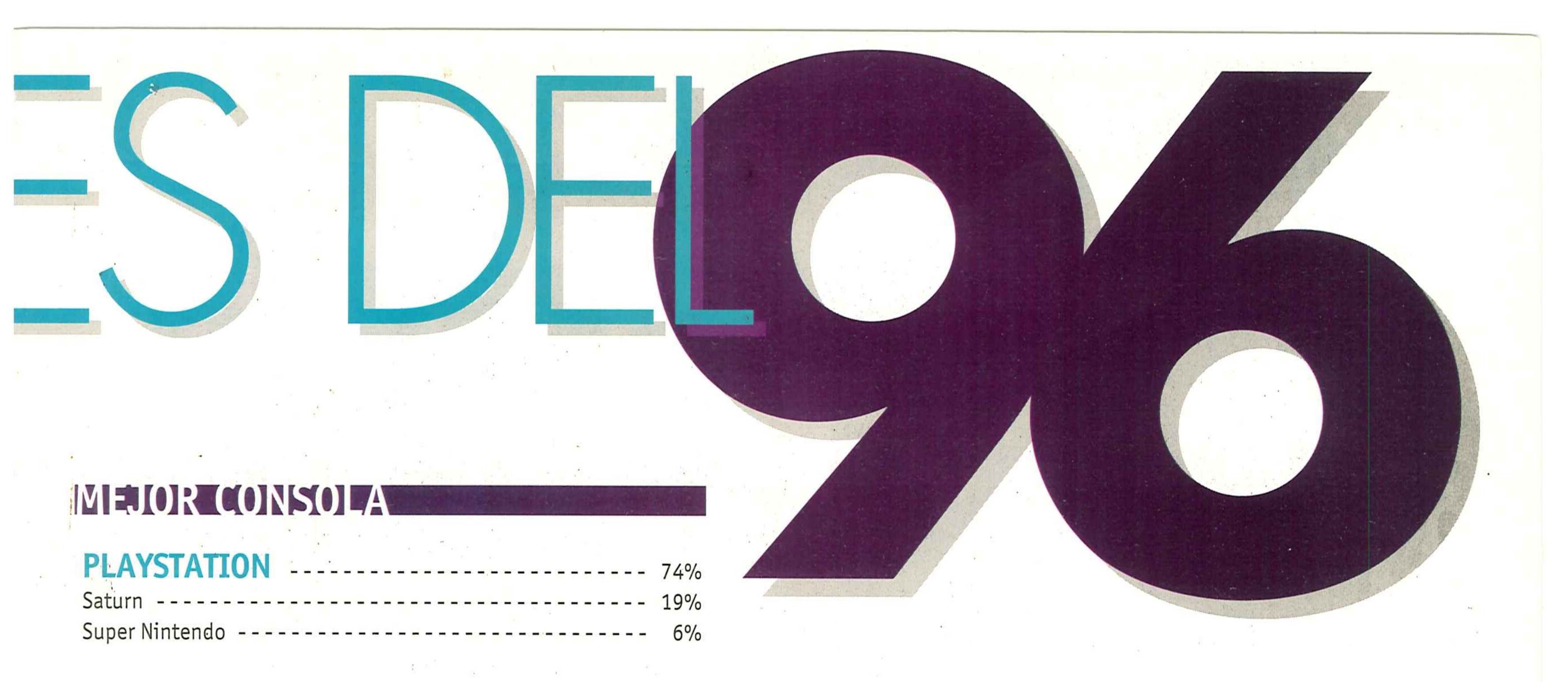
DONKEY KONG COUNTRY 3	64%
Street Fighter Alpha 2	12%
Secret of Evermore	11%

MEGA DRIVE

SONIC 3D	67%
FIFA'97	10%
Ultimate Mortal Kombat 3	8%

GAME BOY

DONKEY KONG LAND 2	71%
King of Fighters'95	12%
Toshinden	7%



MEJOR CONSOLA

PLAYSTATION	74%
Saturn	19%
Super Nintendo	6%

MEJOR COMPAÑIA

PSYGNOSIS	30%
Nintendo	17%
Sega	16%
Namco	9%
Sony	8%
Capcom	7%

MEJOR PUBLICIDAD

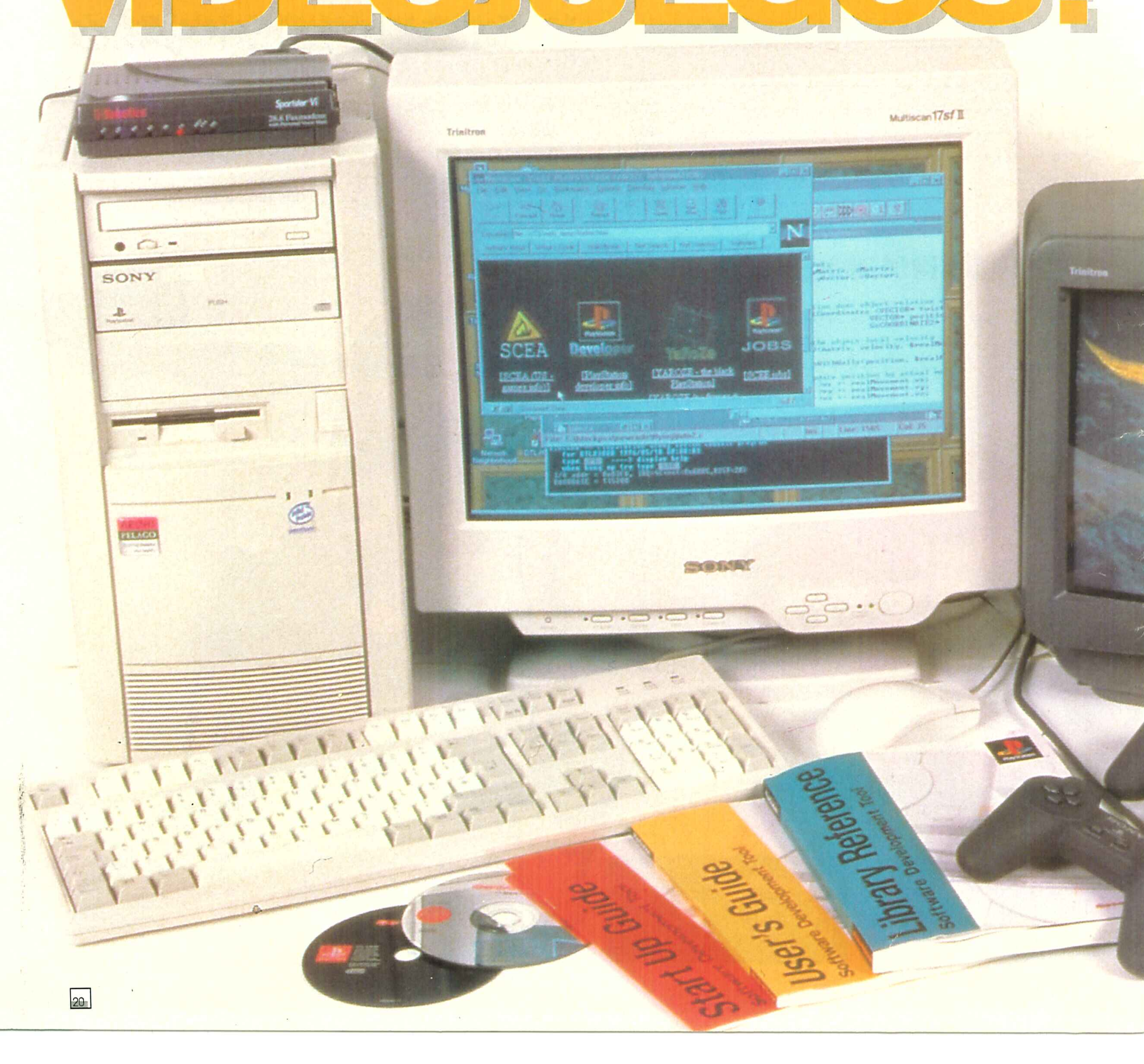
SONY	39%
FIFA'97	25%
Nintendo	23%
Sega	10%

MEJOR JUEGO ABSOLUTO

TOMB RAIDER	41%
Tekken 2	16%
Donkey Kong Country 3	9%
FIFA'97 / F-1	6%
Resident Evil	5%

Sony comercializa en España "Net Yaroze", una PlayStation en la que podrás desarrollar tus propios juegos

¿TE GUSTARÍA PROGRAMAR VIDEOJUEGOS?



Desde que nació esta revista hemos recibido miles de cartas preguntándonos sobre lo que hay que hacer para iniciarse en el mundo de la programación de videojuegos. Pues bien, Sony ha decidido poner a la venta este "Net Yaroze", un kit de desarrollo para PlayStation que -además de servir para jugar- puede ser utilizado para programar y, por tanto, se convierte en un medio ideal para que los potenciales genios del videojuego den sus primeros pasos.

De todos modos, vayamos por partes, porque el asunto no es tan sencillo como parece. Con "Net Yaroze" se pueden programar juegos, sí, pero no para ser utilizados en una PlayStation normal, sino en otra consola como ésta. Vamos, que la cosa no va de hacer juegos y vendérselos a los amiguetes: estamos ante una gran oportunidad para que cualquier persona pueda aprender a programar juegos y al mismo tiempo compartir sus experiencias a través de Internet con otros usuarios de todo el mundo, pero antes hay que cumplir unos cuantos requisitos.

¿Qué se necesita?

Además de este kit de desarrollo -más adelante os contamos exactamente los elementos de los que se compone- el usuario necesita algunas otras herramientas.

En concreto, debe disponer de un **PC 486** a 66 MHz con **monitor SVGA** y al menos **10 Mb libres en el disco duro** (para instalar el entorno básico de desarrollo), **4 Mb de RAM,** el **Windows 95** (aunque también valen el Windows 3.1 o la versión 5 de MS DOS) y **un televisor multi formato,** para poder trabajar con juegos Pal y NTSC. Por supuesto, es recomendable tener conocimientos básicos de **programación en C**, aunque este punto no es estrictamente necesario. Por último, también es aconsejable estar conectado a **Internet**, puesto que una de las virtudes de este sistema es que permite compartir la información con otras personas de cualquier rincón del planeta a través de la red.

En Japón este sistema lleva funcionando desde Mayo del 96 y ya hay varios miles de miembros. Algunos de ellos, los que han demostrado mayor talento en sus trabajos, han sido contratados por la propia Sony para formar parte de sus equipos de desarrollo.

¿Qué incluye el Net Yaroze y cuánto cuesta?

Este kit de desarrollo se compone de **una PlayStation de color negro** capaz de cargar juegos Pal y NTSC, **dos mandos, una tarjeta de acceso, un cable serial** (para cargar la información desde el PC hasta la consola), **un enchufe de televisión A/V con euroconector y un cable de alimentación.** Por otro lado se incluyen dos CD´s con el correspondiente **software para PC**, que contienen todo tipo de herramientas de desarrollo, librerías y utilidades de todo tipo, así como el correspondiente material para conectarse al web de Internet exclusivo para los poseedores del "Net Yaroze". También se incluyen **guías y manuales**, aunque de momento sólo están traducidos al inglés, francés y alemán, un gran hándicap teniendo en cuenta que se trata de un lenguaje muy técnico.

El "Net Yaroze" no se vende en las tiendas y **sólo se puede adquirir a través de Sony España.** Su coste aproximado es de 110.000 pts.

Seguro que muchos os estaréis preguntando hasta dónde podríais llegar con este sistema. La propia Sony asegura que, dependiendo de los conocimientos del usuario, se pueden programar desde sencillos juegos al estilo «Pong» hasta sorprendentes programas en 3D similares al mismísimo «Ridge Racer». Sony quiere dejar claro, por otra parte, que la publicación de estos trabajos resulta algo complicada. Sería imprescindible entrar en contacto con alguna compañía de software y los temas económicos y contractuales irían por cuenta del propio usuario. De todos modos, quien adquiere un "Net Yaroze" **posee todos los derechos sobre sus trabajos** y puede hacer con ellos lo que le plazca.

Así que ya sabéis. Después de tantos años por fin una compañía se ha decidido a dar un paso adelante y facilitarle algo las cosas a todo aquel que quiera iniciarse en el mundo de la programación de videojuegos. Ahora, el poder de PlayStation sí que está en tus manos.

PARA MÁS INFORMACIÓN

INTERNET: http://www.scee.sony.co.uk.
E-MAIL: ps_yaroze@interactive.sony.com
TAMBIÉN PUEDES PONERTE EN CONTACTO CON SONY ESPAÑA.

HUMAN GRAND PRIX

Human / Nintendo 64

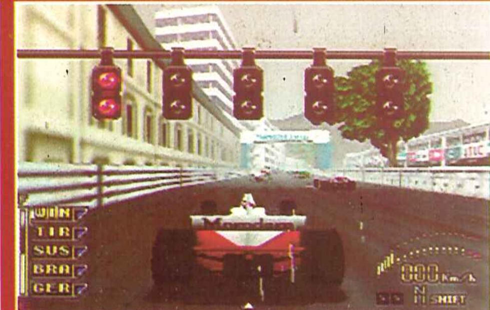
Desde la llegada de N64, el mercado japonés se encuentra en su momento más explosivo desde los grandes tiempos de Super NES y Mega Drive. Los títulos para los tres formatos fluyen sin descanso. Aquí tenéis algunos de los próximos lanzamientos para las tres grandes consolas de la nueva generación.



En este juego de Human se podrán reconocer los diseños reales de los monoplazas y circuitos de la Fórmula 1, pero sin sus nombre reales. Una cuestión de licencias.







"Pole Position" para N64

Parece que finalmente la Formula 1 llegará hasta N64. Y decimos parece, porque la historia de este juego es, cuando menos, peculiar. Nintendo retrasó varias veces su lanzamiento por diversas desavenencias con Human. Esta compañía había obtenido la licencia de la Federación de Automovilismo para el 96, y en vista de que Nintendo no se decidía, preparó un lanzamiento relámpago para PlayStation. En el último momento, Nintendo cambió de opinión y presentó el juego en el Shoshinkai. La famosa licencia se fue al garete, y en la versión final del juego se podrán ver los 16 circuitos oficiales...pero con nombres ficticios. Y también las escuderías y pilotos, aunque en este caso el jugador contará con una astuta opción para editar nombres.

Este cartucho proviene de una serie que Human lanzó para Super Nes con apreciable éxito. Claro que en esta última entrega la estética cambiará un poco, dando paso a los polígonos, las 3D y las diferentes perspectivas. Gráficamente no será un juego espectacular, pero sí mantendrá el nivel exigible en esta máquina. Human y Nintendo han prometido jugabilidad y diversión a raudales, y para ello incluirán varios modos de juego (destacando el Grand Prix), configuraciones mecánicas, elementos que influyen en la conducción y hasta 20 temas musicales diferentes. Más complicado será hacerse con los monoplazas utilizando el joystick analógico de Nintendo, aunque los programadores aseguran que una vez se llegue a dominar, proporcionará una sensación increíble en la conducción. Ya veremos.



SKY TARGET

Sega / Saturn

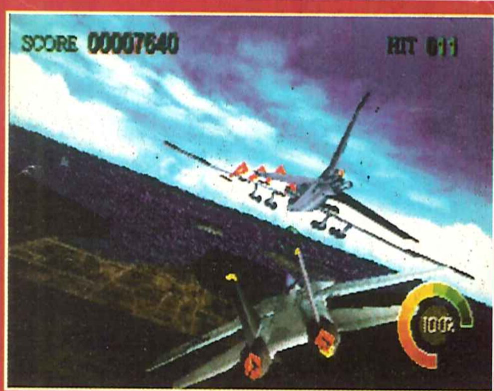
Batallas aéreas













No se han prodigado mucho los simuladores de combate en Saturn hasta el momento. Para paliar esta situación, Sega está a punto de lanzar en Japón un prometedor programa que llega directamente desde los salones arcade.

«Sky Target» es un simulador de aviones de la nueva escuela, totalmente realizado en 3-D y en el que la acción supera claramente a los matices tácticos y estratégicos. Sega ha confirmado que esta versión doméstica eliminará algunos problemas gráficos que se advirtieron en el juego arcade, como la dificultad para calcular algunos polígonos o los molestos momentos en los que no aparecen enemigos.

En principio, el jugador podrá elegir entre cuatro modelos de aviones diferentes -F-16 Falcon, Rafale, F-14 Tomcat y F-15 Eagle- aunque no se descarta que se incluya alguno más en la versión final. ¿El objetivo? Muy sencillo: limpiar de enemigos las diferentes zonas y enfrentarse a los temibles jefes finales, que pueden presentarse en forma de fortalezas volantes o misiles intercontinentales.

Por lo que se ha visto, «Sky Target» parece ser un gran simulador de combate, y seguro que los fans del género agradecen la llegada de un juego de esta calidad.





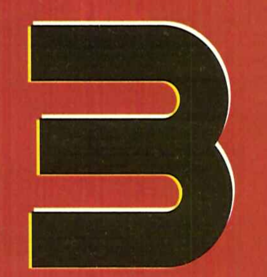
En este juego, primarán las escenas de acción por encima de los elementos estratégicos. Sega pretende ofrecer un arcade de combate sencillo, directo y muy divertido, para todo tipo de público.

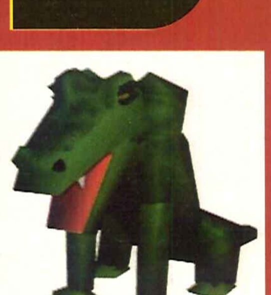
MOTHER 3

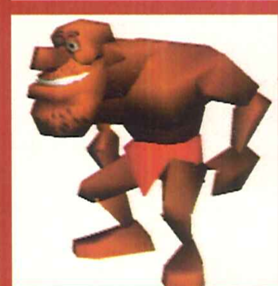
Nintendo / N 64, DD 64

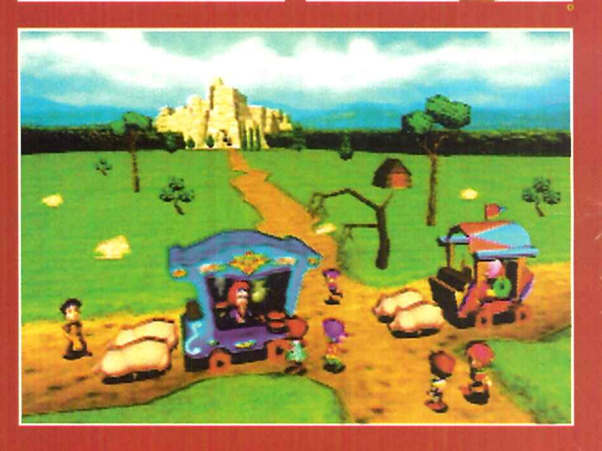












Otra odisea para el DD64

Nintendo está dispuesta a sacarle gran rentabilidad a su DD64 en cuanto sea lanzado en Japón. Junto al esperado «Zelda», del que os hablamos el mes pasado, estará a disposición de este aparato otro excelente título, que llevará el nombre de «Mother 3». Se trata de la tercera parte de una saga muy famosa en Japón, que en las versiones de Super Nintendo también fue conocida como «Earth Bound». Al igual que «Zelda», este programa propone una alucinante aventura impecablemente realizada, en la línea de los grandes RPG´s japoneses. Hay tres protagonistas, muchos personajes, grandes batallas, y multitud de tareas que realizar.

Con este juego se podrá comprobar la capacidad del DD64 para almacenar información. Si durante una partida el jugador rompe un objeto o elimina a un enemigo, quedará grabado en uno de los discos magnéticos, de forma que en la siguente ocasión en la que se encienda la consola, todo estará como se había dejado. Otra de las virtudes técnicas de este juego estará en el sonido. El equipo de programación se ha pasado meses digitalizando todo tipo de efectos y voces para conseguir un resultado sorprendente.

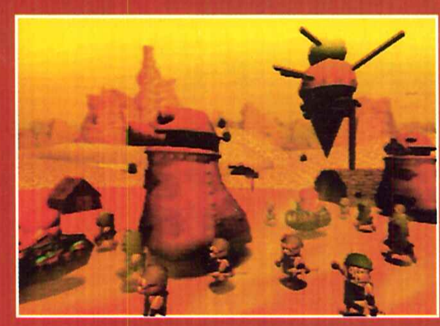
El creador de toda la serie «Mother», Shigesato Itoi, no pertenece en realidad a la industria de los videojuegos sino que se trata de una auténtico creador y diseñador que ha trabajado en diversos sectores. Para esta versión, su principal colaborador ha sido Satoshi Iwata, presidente de HAL Reseach Institute, quien también participó en la realización de «Hoshi no Kirby» y «Mother 2».





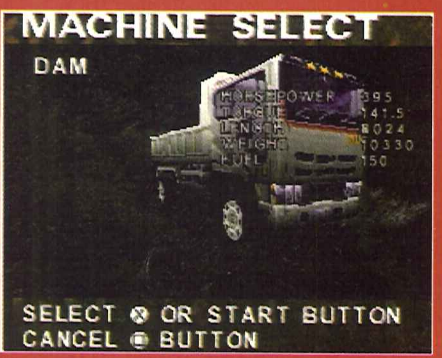
Aquí tenéis una buena prueba de la complicada elaboración de este juego. Los diseñadores del juego han realizado cientos de bocetos como este.





RUNABOUT

Climax / Playstation







Para pilotos de primera



En el juego se podrá elegir entre 22 vehículos diferentes, tan peculiares como este entrañable "mini", dispuesto a tragar miles de kilómetros.



Durante los extensos trayectos será habitual toparse con todo tipo de obstáculos, como esta grua en pleno ejercicio de sus funciones.

Aunque parezca curioso, una compañía acostumbrada a realizar grandes juegos de rol como «LandStalker» o «Dark Savior» va a dar el salto a los simuladores de coches. Claro que viendo sus precedentes, no podía tratarse un juego de coches habitual. Según sus creadores, no es un juego de carreras (racing game), sino un juego de conducción (driving game). Aunque parezca una perogrullada, la diferencia es apreciable. Aquí el jugador deberá conducir su vehículo por diferentes circuitos urbanos hasta llegar a una supuesta meta dentro de un tiempo limitado. No habrá rivales, pero si muchas dificultades. La misión del jugador será encontrar el camino más corto hacia su lugar de destino al mismo tiempo que esquiva todos los obstáculos y despista a los coches de policía ansiosos por detener a los conductores temerarios. Se trata de un juego que tiene ciertas influencias de «The Need For Speed» aunque también de otros conocidos títulos automovilísticos. En el juego se podrá elegir entre 22 vehículos diferentes, incluyendo turismos, deportivos, camiones, autobuses, etc. Algunos son muy adecuados para dejar atrás a los coches patrulla y otros para pasarlos literalmente por encima. Eso sin olvidar la facilidad de un "mini" para atravesar las estrechas calles de París.

Cada recorrido puede convertirse en un auténtica odisea de aproximadamente 7 minutos (el doble que cualquier juego de coches) en la que se podrá disfrutar, mientras se conduce, de los suburbios de Los Angeles o las playas de Tokyo.

Todo indica que la apuesta de Climax puede dar la campanada dentro de este género.







Visitamos las oficinas de la compañía francesa y descubrimos su proyecto secreto: «V-Rally»

INFOGRAMES *pisa el acelerador*

Infogrames, compañía famosa en los 16 bits por sus geniales versiones de cómics y su talante ligeramente infantil, se ha puesto seria, muy seria. Tanto que en estos momentos se encuentra trabajando en un juego para PlayStation que llegará dispuesto a competir sin complejos con los mejores juegos de coches para esta consola. Estamos hablando de «V-Rally» -apuntad bien el nombre- juego en el que sus programadores llevan concentrados más de un año y que promete revolucionar el mundillo de los juegos de velocidad. Para demostrar que la puesta es fuerte, Infogrames nos invitó a visitar su sede -situada en la bella ciudad de Lyon-, y allí pudimos conocer en primicia las increíbles características que ofrecerá este sorprendente simulador.

«V-RALLY»: *La revolución*



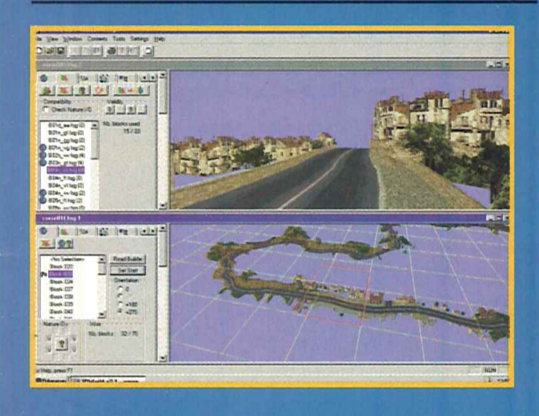
Paul Baudet es el máximo responsable de este proyecto, en el cual está volcada Infogrames casi al completo.

Los juegos de luces, los brillos y las realistas texturas son algunas muestras de la calidad gráfica que lucirá este atractivo juego.

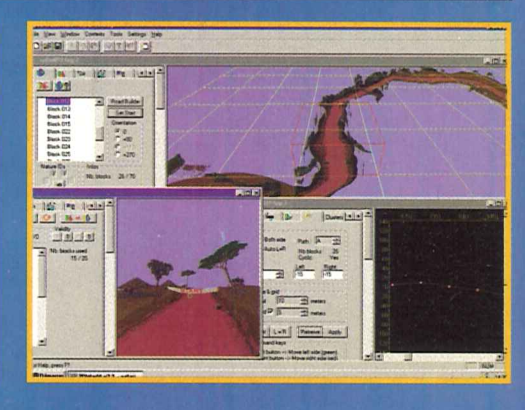
Muchas serán las virtudes que «V-Rally» pondrá sobre la mesa, aunque la principal será la de ofrecernos la posibilidad de jugar, por primera vez, el Campeonato Mundial de Rallyes con los coches auténticos, sobre los circuitos auténticos y con un despliegue técnico de auténtico lujo.

Para conseguirlo, Infogrames ha llevado a cabo un arduo y largo trabajo técnico que ha pasado por crear casi todas las herramientas de programación específicamente para el juego. El kit de desarrollo de Sony incluye un motor 3D y una biblioteca que podría servir para cualquier otro programa. Sin embargo, la potencia de estos elementos no cubría las expectativas de Infogrames, quien se ha visto obligada a generar una biblioteca y un motor 3D propios, capaces de mover este genial juego. Estos detalles pueden resultar difíciles de entender, pero los resultados hablan por sí solos.

Generador de circuitos propio







El departamento de desarrollo de Infogrames se puso a trabajar en un editor que permitiera generar circuitos de la manera más sencilla posible. La base es tan simple como configurar 32 tipos de tramos con chicanes, curvas, rectas, peraltes... que puedan ser ensamblados en función de las exigencias del circuito que se quiera configurar. Una vez ensamblada la pista, se puede modificar la orografía y desniveles del terreno. El trabajo posterior de los grafistas añade los fondos y demás elementos distintivos.

Esto ha dado como fruto, en principio, 45 circuitos disponibles.

Pero lo más importante es que la facilidad de este sistema hará posible que en el juego se introduzca un generador de circuitos, (más sencillo que éste, claro), que nos permitirá crear nuestras propias pistas modificando una serie de variables tales como tipo de suelo (tierra, asfalto...), dificultad (más o menos curvas y obstáculos)o condiciones climatológicas. La máquina tardará entre 30 segundos y un minuto en calcular el nuevo circuito que podrá ser guardado en la Memory Card. Esta opción permitirá, además, que se puedan editar discos con nuevos circuitos para actualizar el juego.

Coches de campeonato



Los coches están generados en 3D y se les podrá añadir diferentes efectos gráficos como abollones o distintas iluminaciones.

Otro de los grandes atractivos de este juego serán los coches, reproduciones exactas de los que participan en el mundial de rallyes, con sus diseños, colores y hasta pegatinas reales.

Podremos correr con el Seat Ibiza, el Ford Escort, el Mitsubishi Lancer, el Subaru Impreza,el Peugot 306, el Nissan Sunny... todos ellos generados en 3D con un alto número de polígonos y texturas y una atención muy especial por el detalle.

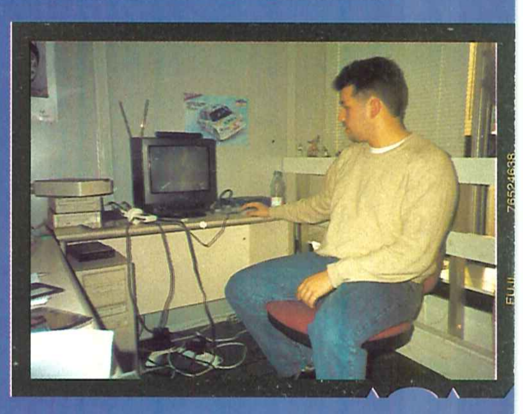
Es más, cada coche tendrá 12 zonas específicas (incluido el techo) que cambiarán en función de los impactos recibidos. Es decir, estas zonas serán sustituidas en tiempo real por otras deformadas tras cualquier choque. Habrá dos niveles de deformación que tendrán una influencia directa sobre la maniobrabilidad del coche.

Otro elemento importante en la constitución de los coches será la luz, ya que los vehículos acusarán cualquier cambio en la fuente luminosa, incluso cuando pasen bajo las farolas de un pueblo en una noche cerrada. En realidad los coches están pre iluminados y lo que se hace es cortarles la luz.

Arcade y simulador







David Nadal, responsable de desarrollo, está muy preocupado por encontrar el punto justo entre jugabilidad y realismo.

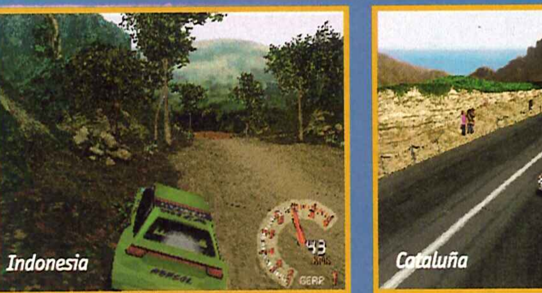
Muy sensibilizados con el tema de la dificultad, los chicos de Infogrames están buscando la manera de ajustar arcade y simulación, jugabilidad y realismo. Para ello están contando con la ayuda del famoso corredor de rallyes Ary Vatanen, quien les está asesorando sobre las respuestas que tendrán que realizar los coches a las acciones del piloto. Lo que ya tienen muy claro nuestros amigos de Infogrames es que los coches rivales tienen que fallar igual que nosotros y no ser invencibles.

Por otra parte, la larga vida del juego estará asegurada gracias a varios modos de juego (campeonato y arcade), a sus 45 circuitos y a las opciones para varios jugadores simultáneos.

«V-Rally» está siendo pensado para ser jugado con un mando analógico. De hecho, los chicos de Infogrames juegan con el espectacular NeGcon de Namco, el cual permite una exquisita variación de movimientos en la dirección del coche. Un nuevo pad de Sony que incorpora dos pequeños joysticks analógicos (al estilo del de Nintendo 64) también podrá ser usado con «V-Rally».









Todas las claves para el éxito

Estas son, a modo de resumen, algunas de las características que ofrecerá «V-Rally». Atentos porque la cosa se presenta espectacular:

- *45 circuitos pre definidos (ilimitados con el generador de pistas)*
- *Hasta 4 jugadores simultáneos (2 con "split screen" horizontal o vertical y otros dos con "link cable".*
- *8 coches seleccionables desde el principio más otros 3 por ganar.*
- *Modo Arcade: 4 niveles sencillos, 6 medios y 8 difíciles.*
- *Modo Campeonato: 9 rallyes diferentes, con 3 etapas por rally.*
- *Condiciones climatológicas: niebla, lluvia, nublado y soleado.*
- *Diferentes horas del día: amanecer, mediodía, atardecer y noche.*
- *Colisiones, reparaciones en la carrera, 3 vistas, 3 idiomas, efectos estéreo Dolby Surround y Q Sound, modo repetición interactivo...*

Hablamos con Ary Vatanen: de él depende que «V-Rally» resulte más real

«Todos los que trabajan en «V-Rally» son adictos al juego, les gusta su trabajo y disfrutan con él, por eso tienen tan buenos resultados»



El Campeón de Rallyes finlandés, Ary Vatanen, en plena tarea de testeo. Sus opiniones están resultando imprescindibles.

¿Es este tu primer contacto con los videojuegos?

Sí. He llegado a los videojuegos por Infogrames y con ellos pienso continuar.

¿Qué opinas de «V-Rally»?

He jugado a «F-1» y a «Sega Rally» y tengo que reconocer que son muy buenos juegos. Sin embargo «V-Rally» va mucho más allá. Nosotros buscamos llegar mucho más cerca de la realidad, hasta unos límites que aún no se han alcanzado. Además, en relación a número de pistas, de coches y tipos de carreras es diferente a cualquier otro juego.

No es el típico arcade en el que pasas mil y una vez por el mismo circuito. «V-Rally» es la emoción de los auténticos rallyes. Para hacerlo totalmente real deberían haber colocado a los espectadores del Rally de Cataluña dentro de la pista y no alrededor... Es lo único que le falta. (Risas)

¿Cuáles están siendo tus aportaciones al juego?

Para mí es muy difícil decirlo, eso deberían hacerlo los programadores. Yo creo que muy pocas. Mi tarea consiste en señalar lo que es posible y lo que no para que ellos puedan cambiarlo.

¿Te están dando mucho trabajo o ya tenían una idea?

Lo tenían todo muy trabajado: las reacciones de los coches, el concepto de la velocidad, del frenado y la aceleración en las curvas... casi toda estaba muy definido desde el principio.

Sin embargo, hay situaciones que si no has vivido personalmente no puedes saber cómo van a resultar. Si no has tomado una curva cerrada en medio de Corsica con un tracción trasera y exceso de velocidad no puedes saber nunca cómo va a reaccionar el coche. Como yo lo he vivido, se lo puedo transmitir.

¿Qué es lo que más te ha sorprendido del juego?

Me he sorprendido por la cantidad de gente que trabaja en este proyecto y la gran cantidad de horas que le dedican. Hay miles de líneas de código y mis indicaciones se revisan, es algo increíble el trabajo de todo el equipo. Son adictos al juego, les gusta su trabajo y disfrutan con él, por eso tienen tan buenos resultados.

¿Qué tal se han trabajo los circuitos, tanto gráficamente como en los trazados?

En los trazados hay algunas diferencias con los originales (muy pocas) debido a cómo está planteado el editor de circuitos. Han dedicado mucho tiempo a conseguir que con sólo entrar en un circuito reconozcas dónde estás. En algunos sitios como en Suecia han puesto tantas montañas que parece Sierra Nevada, pero no es más que una cuestión de algunos cambios. El entorno y el paisaje están muy bien recreados: hasta han puesto en Kenia cacas de elefante en la carretera...

¿Cómo ves la respuesta de los vehículos? ¿Reaccionan todos igual?

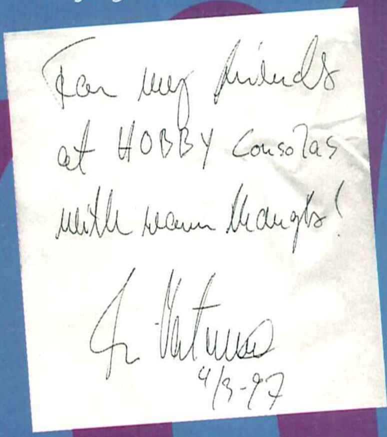
Los conceptos de control son prácticamente iguales en todos los modelos. Lo que sí han diferenciado muy, muy bien son los coches con tracción trasera o cuatro por cuatro o delantera. Los derrapes no son iguales. Con dirección trasera en Suecia vas a estar todo el tiempo patinando y haciendo trompos...

Cambiando de tema ¿quién va a ganar este año el Campeonato Mundial de Rallyes?

El que puntúe en todas las carreras y sea regular porque es un campeonato corto este año. Para que Carlos gane tiene que responderle el coche, porque los mejores coches son Subaru y Mitsubishi.

Tú y Carlos Sáinz jugando a «V-Rally... ¿quién ganaría?

Tengo que practicar mucho para poder ganarle, no vaya a ser que sea él el que me gane a mi. Carlos ya tiene experiencia en esto de los videojuegos...



Ary Vatanen quiso enviar personalmente un saludo a los lectores de Hobby Consolas.

Y también LUCKY LUKE

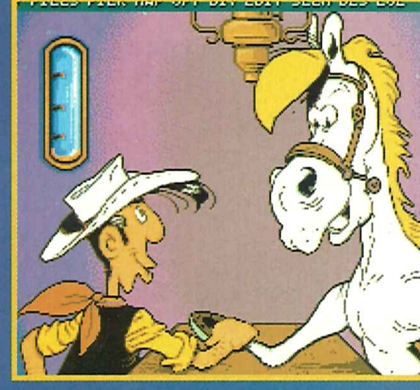
Disparando en Super Nintendo

Los responsables de la versión «Lucky Luke» que va a salir dentro de muy poco para Super Nintendo, han sido los mismos que nos hicieron sufrir la gota gorda con «Tintín en el Tíbet» y «Tintín en el Templo del Sol», por lo que ya os podéis imaginar lo nos espera: un juego larguísimo y variado, con mucho sentido del humor, fidelidad absoluta al cómic y una animación como para quitarse el sombrero. La dificultad, por contra, va estar muy ajustada, por lo que llevar a Lucky a cazar criminales no va a resultar tan complicado como ayudar al intrépido reportero belga: las críticas recibidas al respecto les han hecho trabajar con más profundidad en la jugabilidad, buscando un juego que resulte complicado, pero no imposible de acabar.

Este título contará en sus 12 megas con 40 niveles entre los que se incluirán tres fases en 3D y tres niveles de bonus. «Lucky Luke» será más dinámico que «Tintín», aunque también ofrecerá numerosos puzzles y juegos de lógica.

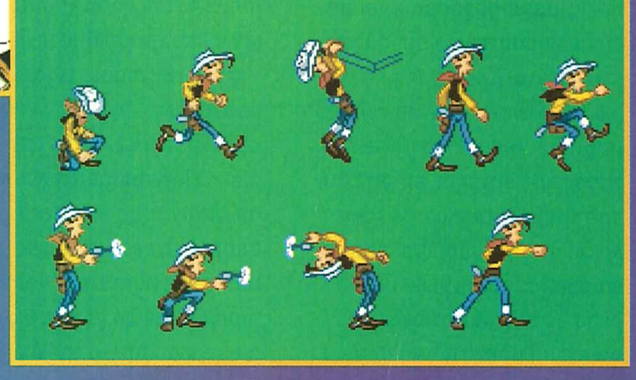
Será distribuido en nuestro país por Nintendo y saldrá entre junio y julio.







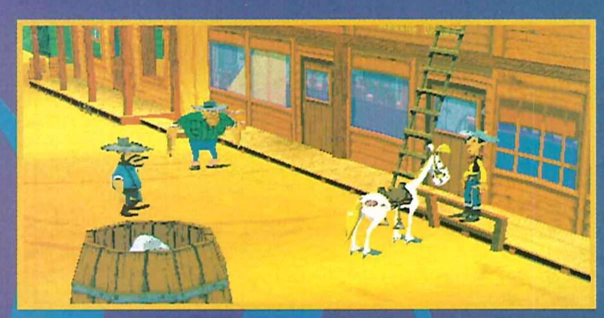
Este es el equipo responsable de «Lucky Luke» en Super Nintendo. De izquierda a derecha: Emmanuel Régio, Nadege de Bergevin, Vannara Ty, Bertrand Felicité y Alexandre Bacquart.



... y en septiembre en PlayStation

Un equipo totalmente diferente al de la versión de «Lucky Luke» para SN está trabajando en la de PlayStation.

En ella veremos a un Luke poligonal desenvolviéndose por escenarios tridimensionales, así como plataformas, tiros y peleas en 3D estilo "versus" y unos gráficos extra detallados, numerosos zooms y juegos de cámaras. Por desgracia todavía tendremos que esperar bastante tiempo antes de poder disfrutarlo en nuestras consolas, pues está aún en una temprana fase de desarrollo.





La utilización de las 3D

Esta pelea a puñetazos en el típico Saloon es una muestra de las posibilidades 3D de «Lucky Luke». Un detalle que podéis apreciar es que la pela (con giros continuos y cambios de cámara) se refleja en el espejo.







Vuelve el auténtico motor de Playstation

RAGE RACER

«Ridge Racer» fue el primer gran juego que apareció para PlayStation, y el que se encargó de demostrar la enorme capacidad de la consola que por entonces se presentaba. Se trata del juego insignia de esta consola, y ahora regresa con una tercera entrega que, por cierto, lleva dos meses arrasando en Japón.

A pesar de que el juego también va por la tercera parte en los salones arcade, no se trata de una conversión directa. Ya en la segunda entrega, Namco decidió realizar programas exclusivos para las versiones domésticas. Y en este caso, esa filosofía queda más patente que nunca, porque este «Rage Racer» contiene multitud de elementos que jamás se han visto en los arcades.

En esta ocasión, Namco parece haber tirado la casa por la ventana. Se acabaron los modelos de coches idénticos, que apenas se diferenciaban por el color. Ahora el juego presenta unos vehículos alucinantes, con diseños que imitan a algunos de los más grandes coches de la historia. Claro que para acceder a la mayoría de ellos habrá que demostrar antes la pericia como conductor. Namco se ha sacado de la manga un modo de juego llamado Gran Prix que remunera generosamente las primeras posiciones. La necesidad de ganar ya no significará sólo pasar de nivel o acceder a otros circuitos, sino que se convertirá en algo imprescindible para poder adquirir nuevos vehículos.

Aunque más curiosas resultarán las opciones que se han incluido para configurar los vehículos. El jugador podrá elegir el color del coche, el logo que irá impreso en el capó y el nombre de la escudería que quedará grabado en el parabrisas. Una especie de "píntalo tu mismo" pero en versión arcade de coches.

Namco también parece haber descubierto nuevas posibilidades técnicas en PlayStation, porque la calidad gráfica de esta tercera entrega nos ha dejado a todos boquiabiertos. Un auténtico trabajo de artesanos.

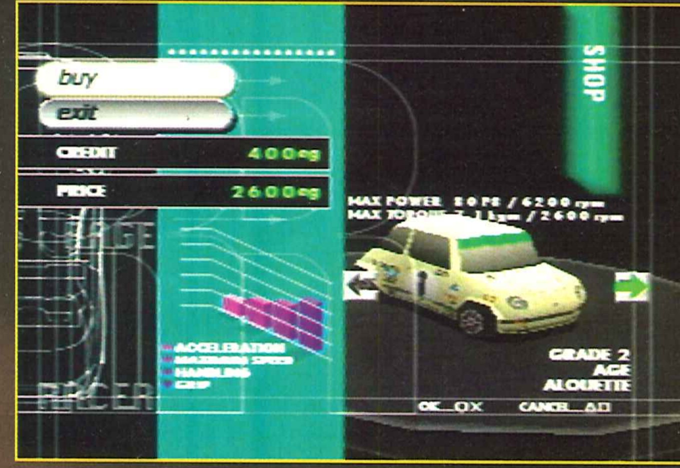
Lo único que no ha cambiado ha sido el estilo de conducción sencillo, directo y emocionante de siempre, el que ha convertido a la serie «Ridge Racer» en el arcade de carreras por excelencia.

Los motores de PlayStation volverán a rugir el próximo mes de Abril.



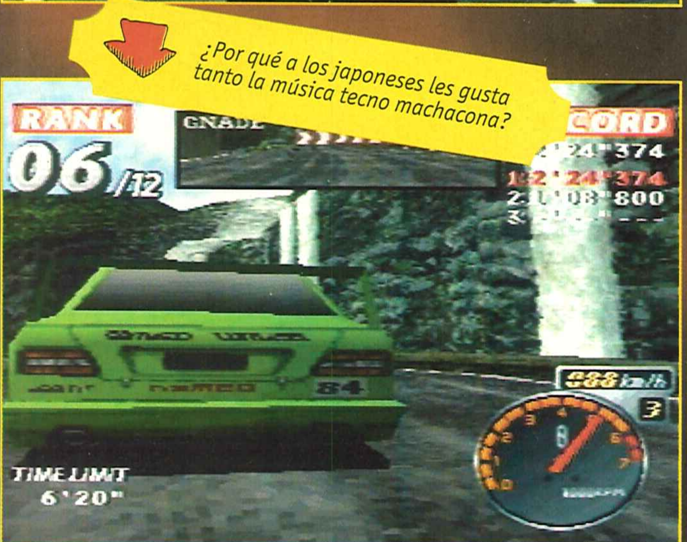


Los nuevos modelos de coches y el atractivo Gran Prix pueden dar un giro sorprendente a la serie.



Para poder elegir vehículo en esta tercera entrega habrá que ganar primero el suficiente dinero en las carreras iniciales. Una vez conseguido, podremos entrar en esta tienda en la que se nos mostrarán las características de cada coche.

¿Por qué a los japoneses les gusta tanto la música tecno machacona?

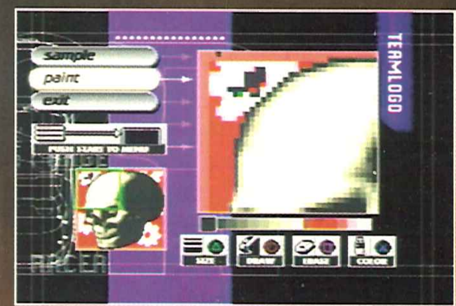


El salón del automóvil de Namco

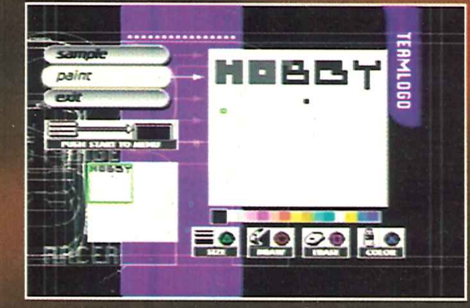
Tras dos entregas en las que el repertorio de coches carecía de una exigible variedad, Namco tiene preparado para esta ocasión todo un catálogo de modelos espectaculares que imitan los diseños de algunos de los vehículos más famosos de la historia. No nos negaréis que algunos de estos coches poseen un innegable atractivo.



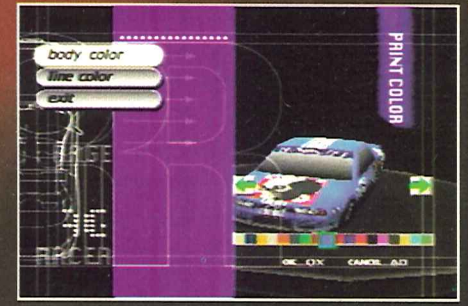
Decóralo tú mismo



El proceso comienza por la elección de un logo y un color de fondo entre los propuestos por el juego, . Estos logos pueden modificarse a gusto del jugador.



Si no nos gusta ninguno de los logos propuestos por el juego, podemos optar por diseñar uno. Un elemental programa de dibujo será suficiente.



El proceso se completa con la elección del color del coche y la de un nombre que quedará impreso en la parte superior de la luna delantera. Divertido ¿no?.

La pequeña gran joya de Electronic Arts

LITTLE BIG ADVENTURE







Lo que más llama la atención a primera vista son sus gráficos. La traducción de los textos al castellano mejorará la jugabilidad.

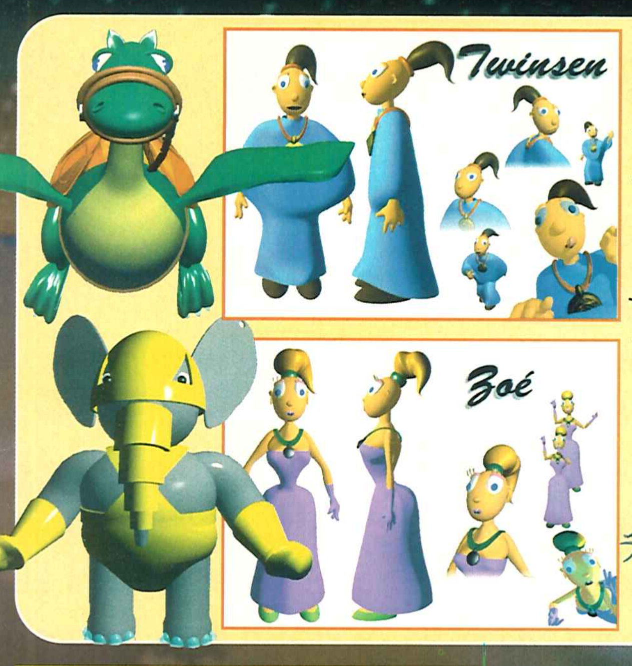
Todos creen que Twinsen está loco. Nuestro amigo se ha enterado de que alguien anda detrás de destruir su mundo, pero nadie le cree y por ello le han encerrado en un manicomio. Este será el punto de partida de «Little Big Adventures» una maravillosa aventura realizada por los creadores de «Alone in the Dark» que nos transladará a un mundo dominado por la fantasía.

¿Eres poseedor de una PlayStation? ¿te gustan las aventuras? ¿se te da mal el inglés? Si has contestado afirmativamente a estas tres preguntas, Abril va a ser un buen mes para ti. Electronic Arts está preparando el lanzamiento por todo lo alto de «Little Big Adventures», un compacto de Adeline Software que ya ha obtenido un gran éxito en los ordenadores gracias a unos gráficos impresionantes y una jugabilidad envidiable.

Aún no hemos tenido ocasión de ver la versión final para PlayStation, pero ya os podemos adelantar con lo que hemos visto que esta aventura gráfica con notables elementos de acción va a dar mucho que hablar.

Olvidaos de «MundoDisco» o «Broken Sword» y sus gráficos en plan dibujo animado. En «LBA» los decorados y los personajes estarán totalmente renderizados y estos se moverán por un enorme mapeado que contendrá muchas sorpresas y misterios por resolver.

La vista que adoptaremos para interactuar con estos alucinantes seres virtuales será aérea y los escenarios en los que deberemos explorar, luchar y hablar con la gente poseerán un aspecto



Esta será la primera vez que todos los personajes de una aventura gráfica para PlayStation estén renderizados. La "fauna" que aparecrá en el juego será, además, de lo más curiosa.





El protagonista podrá alterar a voluntad su estado de ánimo para adecuarse el máximo posible a las diferentes situaciones. Aquí veis las cuatro posibilidades de que dispondrá.







Nuestro héroe se encuentra encerrado en un psiquiátrico y tendrá que escapar para convencer al resto del mundo que se cierne una terrible amenaza sobre ellos.





Cualquier objeto será bueno para conseguir avanzar en este alocado mundo, en el que lo mismo tendrás que hablar con un elefante que enfrentarte a unos clones.





En la versión que hemos visto, el control nos ha parecido algo durillo.

tridimensional.

Ah, pero no os confiéis mucho porque si bien estamos hablando de una aventura gráfica en la que la búsqueda de objetos y las tertulias con los vecinos -no pongáis esa cara, porque podréis conversar ¡en perfecto castellano!- serán elementos muy importantes, no lo serán menos los combates que deberemos mantener de cuando en cuando. A tal efecto nuestro personaje protagonista poseerá conocimientos mágicos que le permitirán enfrentarse a todos los enemigos que se le pongan por delante.

Además de esta ventaja, Twinsen -el héroe- podrá cambiar su estado de ánimo, lo que le permitirá actuar siempre de la manera más apropiada a cada situación. Esto querrá decir ni más ni menos que podrá enfadarse y pelear (modo agresivo), andar sigilosamente (modo discreto), correr y saltar (modo deportivo) o andar despreocupadamente observando todo (modo normal). En fin, que menos irse de juerga va a ser capaz de hacer casi cualquier cosa.

Pero tranquilos, no os pongáis nerviosos. Para poder disfrutar de las excelencias que ofrece esta prometedora aventura aún tendréis que esperar unas semanillas...



Adeline Software fue creada por un antiguo programador de Infogrames llamado Frederick Raynal, responsable entre otras cosas del popular «Alone in the Dark». Hasta la fecha este grupo ha desarrollado para PC este «Little Big Adventures» y «Time Commando». Las versiones para PlayStation han ido viniendo después.

Tenka

Esta vez, disparar no te bastará

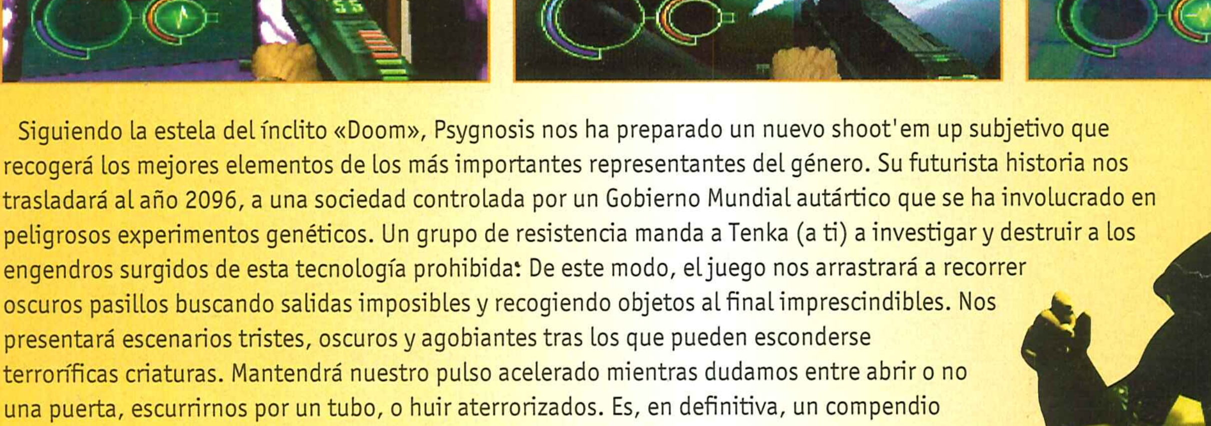





No queremos ser agoreros, pero esta vez tendrás verdaderos problemas para escapar de la trampa preparada por Psygnosis. Deberás usar tu astucia, tu habilidad y tu sangre fría, porque esta vez el miedo adoptará caras extrañas, se esconderá tras recónditos pasillos, buscará encasquillar tu arma. Olvídate de «Doom» y de cualquiera de sus sucedáneos: «Tenka» te arrastrará más allá del pánico.




Un «Doom» que promete ser tan difícil como atractivo. Dos cualidades fundamentales.

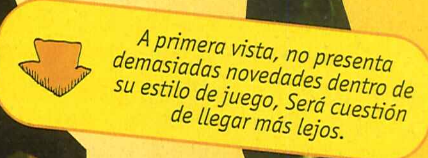


Siguiendo la estela del ínclito «Doom», Psygnosis nos ha preparado un nuevo shoot'em up subjetivo que recogerá los mejores elementos de los más importantes representantes del género. Su futurista historia nos trasladará al año 2096, a una sociedad controlada por un Gobierno Mundial autártico que se ha involucrado en peligrosos experimentos genéticos. Un grupo de resistencia manda a Tenka (a ti) a investigar y destruir a los engendros surgidos de esta tecnología prohibida: De este modo, el juego nos arrastrará a recorrer oscuros pasillos buscando salidas imposibles y recogiendo objetos al final imprescindibles. Nos presentará escenarios tristes, oscuros y agobiantes tras los que pueden esconderse terroríficas criaturas. Mantendrá nuestro pulso acelerado mientras dudamos entre abrir o no una puerta, escurrirnos por un tubo, o huir aterrorizados. Es, en definitiva, un compendio de lo que antes nos ofrecieron juegos de la calidad de «Final Doom», «Disruptor» o «Alien Trilogy».

Sin embargo, este título irá más allá de las premisas básicas del género e incorporará nuevos alicientes a esta carrera contra el miedo. Lejos de limitamos a recorrer pasillos, «Tenka» nos enseñará a manejar acciones tan variadas como saltar, mirar arriba y abajo (imprescindible para apuntar), agacharnos para avanzar reptando o dejar bengalas para señalar el camino ante la ausencia de mapas. El simple hecho de buscar una salida puede ser toda una odisea en esta aventura. Después de cumplir los correspondientes objetivos, habrá que poner pies en polvorosa intentando encontrar un lugar seguro. Una empresa que puede resultar tan complicada como peligrosa. Todo ello bajo el amparo de unos gráficos que se acercan a la brillante calidad de «Disruptor» sin abandonar el tétrico ambiente de «Alien Trilogy». Una combinación que promete resultados en verdad impresionantes.

Los rivales de «Tenka»:

- DISRUPTOR, (INTERPLAY)
- KRAZY IVAN, (PSYGNOSIS)
- ALIEN TRILOGY, (ACCLAIM)
- FINAL DOOM (WILLIAMS)
- KILEAK THE BLOOD, (SONY)
- HEXEN, (GTI)
- EXHUMED (BMG)



A primera vista, no presenta demasiadas novedades dentro de su estilo de juego. Será cuestión de llegar más lejos.

LOST VIKINGS™ 2

¡AYUDA A LOS VIKINGOS A VOLVER A CASA!

- 2 nuevos personajes Fang el feroz hombre lobo y Scorch el dragón lanza fuego.
- Transpórtate a cinco mundos diferentes, cada uno con una singular aventura.
- 31 alucinantes niveles.
- Cada personaje está dotado con una peculiar habilidad.
- Gráficos maravillosos renderizados en 3D.
- Nuevas armas.
- Para 1 ó 2 jugadores.

Disponible en:



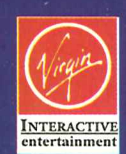








Distribuido por



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Teléf.: (91) 578 13 67.
En Internet: http://www.virgin.es



Pasión por la velocidad

Reunir a los mejores deportivos de la historia en un sólo juego no es tarea fácil. Electronic Arts lo consiguió una vez, y ahora pretende rizar el rizo con una segunda parte plagada de alicientes . Un espectacular homenaje a la elegancia, la clase y los volantes de cuero.

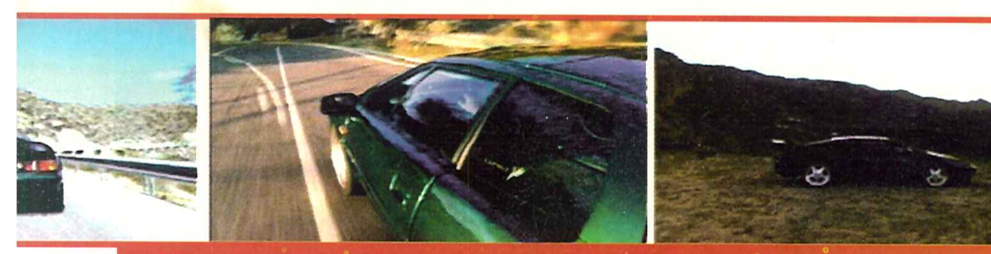
La verdad es que estamos ante un juego atípico, como ya demostró su primera parte. No era el más rápido, ni el más brillante y ni siquiera proponía una competición en toda regla. Sin embargo tuvo un aceptable éxito entre el público y ganó cierto prestigio. Casi se podría definir como un juego de culto aunque desde luego, muy alejado de los «Daytona», «Ridge Racer» o «F-1».

El primer aliciente de este nuevo programa será la inclusión de ocho súper deportivos a disposición del jugador. Ocho réplicas de los vehículos reales que, además, cuentan con un completísimo banco de datos que describe al dedillo todas sus características y su evolución a lo largo de la historia, apoyado por un buen repertorio de fotos e imágenes de vídeo que harán babear a los conductores más fanáticos.

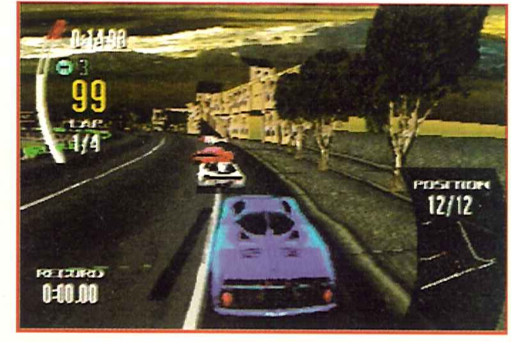
Luego, el juego se acomodará a la voluntad del jugador. Se podrá participar en una carrera convencional, pero también tendremos la ocasión de recorrer las interminables carreteras norteamericanas sorteando el tráfico y a algunos coches patrulla que no compartirán nuestro afán por la velocidad.

Además, en esta ocasión EA completará un repertorio de opciones mucho más adecuado, con todo tipo de posibilidades para configurar vehículos y condiciones de carrera, aparte de la siempre agradecida modalidad para dos jugadores, las multiperspectivas (realmente numerosas y originales) e incluso opciones tan curiosas como la de elegir el color del coche.

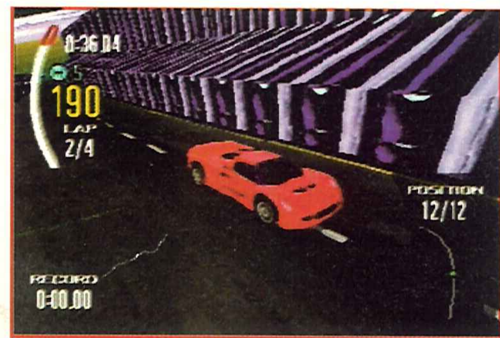
Ya que parece difícil que lleguemos siquiera a oler estos coches en el mundo real, es muy de agradecer que EA nos obsequie con un juego de este tipo. Si te interesa el asunto, espérate al mes próximo.



El juego estará plagado de imágenes de vídeo de los súper deportivos que aparecen en el juego en plena demostración de sus facultades. Estas imágenes estarán acompañadas de una potente banda sonora que abarcará desde el "bakalao" más potente hasta el rock más salvaje. Un deleite para la vista y el oído.





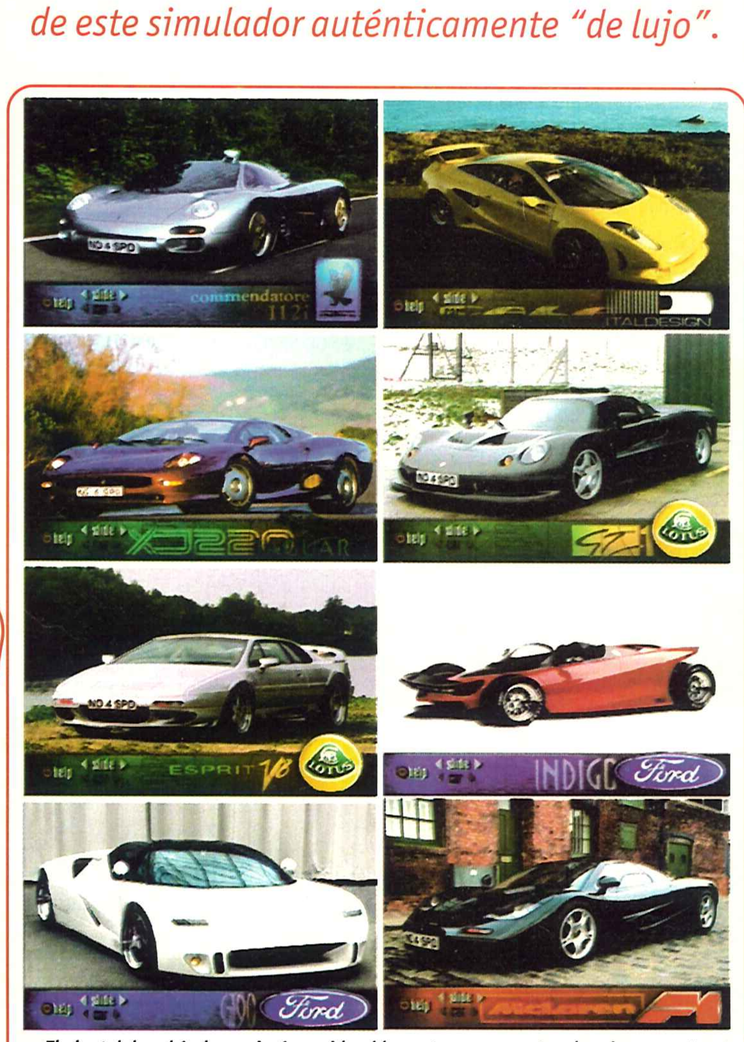


En principio lo que más nos ha llamado la atención ha sido la cantidad de imágenes de vídeo, vehículos, datos, músicas...



Poder comprobar la evolución de estas increíbles máquinas a lo largo de la historia resulta muy interesante. Estas imágenes se acompañarán de comentarios... en inglés.

El inasequible universo de los deportivos más espectaculares del mundo será nuevamente recogido por Electronic Arts en la segunda parte de este simulador auténticamente "de lujo".



El plantel de vehículos variará considerablemente con respecto a la primera parte. Como veis, se trata de auténticos prototipos, modelos creados por las compañías para dar prestigio a su marca y que, en la mayoría de los casos, ni siquiera se llegan a poner a la venta. Tendréis suerte si algún día os cruzáis con alguno...

Para aquellos que gusten de comprobar las exquisiteces técnicas de estos bólidos, el juego incluirá un apartado en el que se explicarán detalladamente las características mecánicas de todos los coches.

En el desarrollo de las carreras no hemos visto demasiadas innovaciones técnicas... aunque es cierto que tenemos aún una versión muy



Crypt Killer

A tiro hecho

Konami asaltará el mes que viene los 32 bits con una versión doméstica para Saturn y PlayStation de su archiconocido arcade de disparos «Crypt Killer».

A diferencia de sus rivales «Virtua Cop» o «Time Crisis», en este juego de Konami se abandonará la vena poligonal en el diseño de los enemigos. De esta forma se recupera la técnica de los sprites que tan buenos resultados ha dado en este tipo de juegos desde los tiempos del «Operation Wolf», eso sí, con un tamaño y un aspecto que asustaría incluso a los mercenarios más fieros del legendario juego de Taito. Y es que en esta terrorífica pesadilla tendremos enfrente a momias, zombis, esqueletos, gárgolas y demás bichos repelentes que mostrarán una enorme facilidad para aparecer por los sitios más insospechados y en el momento más inoportuno.

Por el contrario, los escenarios de los seis mundos disponibles sí revelarán su origen poligonal y esto permitirá vertiginosos juegos de cámara, rotaciones y zooms sin que la calidad visual del conjunto se resienta.

Otro importante detalle a tener en cuenta en «Crypt Killer» es que, aunque podrá utilizarse el pad, será aconsejable recurrir a cualquiera de las pistolas existentes en el mercado, como por ejemplo la "Predator" de EA (para Saturn y PSX), la "Virtual Gun" de Sega (para Saturn) o la recién llegada "Hyper Blaster" de la propia Konami para PlayStation. Ni que decir tiene que jugar con estos periféricos hará más divertida y jugable la experiencia. En otras palabras, que la compra del juego deberá ir casi ineludiblemente acompañada de la adquisición de una de estas ergonómicas pistolas si lo que queréis es sacarle todo el jugo al tema.

El mes próximo, más.





PSX

Este personaje nos dará valiosos consejos antes de meternos en la Cripta.



PSX

Para las apariciones masivas de enemigos contaremos con bombas explosivas.



Saturn



Saturn



PSX

En cada nivel nos encontraremos con lugares en los que podremos elegir entre dos caminos. Detrás de cada una de las puertas encontraremos, sin embargo, más o menos lo mismo: cientos de monstruos sedientos de sangre.

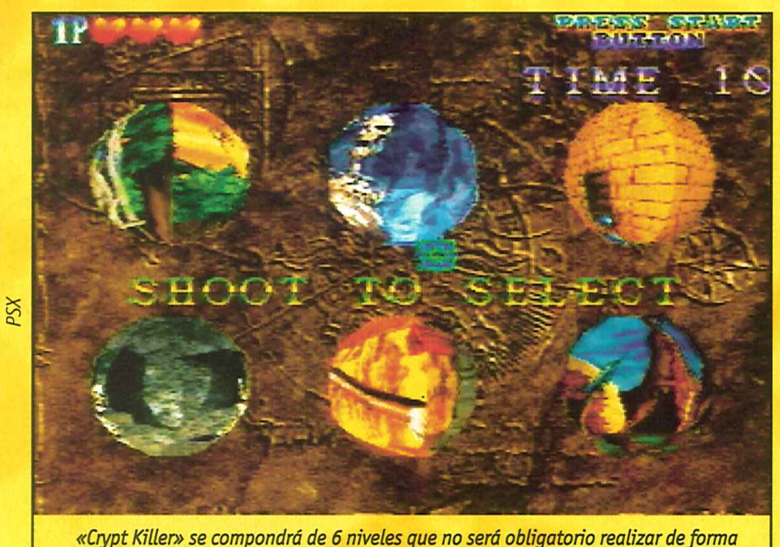


PSX

El modo dos jugadores promete ser apasionante, sobre todo si ambos participantes tienen una pistola en sus manos.


Saturn


PSX



PSX

«Crypt Killer» se compondrá de 6 niveles que no será obligatorio realizar de forma consecutiva . Antes de comenzar el juego escogeréis por qué lugar queréis iniciar este trepidante arcade de disparos. Un método muy original.

¡¡Presenten armas!!





A falta de las impresionantes escopetas de la recreativa nos tendremos que conformar con el amplio abanico de periféricos de disparo existentes en el mercado. Cualquiera de ellos aumentará con creces la excitante sensación de disparar producida por el pad y además eliminará el eterno problema de tener que desplazar el cursor por toda la pantalla.

Momias, zombis, esqueletos y demás monstruos repelentes visitarán pronto tu consola para protagonizar un trepidante arcade de disparos.



Saturn

Los únicos personajes poligonales del juego los hallaremos en las secuencias de introducción.



PSX

A primera vista da la sensación de ser demasiado corto, sobre todo para los expertos en estas lides. Confiemos en que sea un defecto de la versión beta.



Konami se marcó un buen tanto con esta recreativa logrando un éxito comparable al de su rival «Virtua Cop». El impresionante aspecto de esta máquina con pantalla de 50 pulgadas y las alucinantes armas hicieron estragos.



PSX


PSX

No faltarán al final de cada nivel los esperados jefes, que en esta ocasión serán tan grandes como fieros y mal parecidos.



Saturn


Saturn

Unos cofres repartidos por el mapeado nos permitirán mejorar momentáneamente la potencia de nuestra escopeta.

Speedster

Vuelve la velocidad made in Psygnosis

Los juegos de carreras se han convertido en la especialidad de Psygnosis. Tras míticos títulos como «Destruction Derby», «F-1» o «Wipeout» los chicos de Liverpool se destaparán en breve con un arcade de velocidad explosiva que antepondrá la jugabilidad a cualquier otro concepto.

«Speedster» propondrá carreras puras y duras. Sin más complicaciones. Concebidas al más puro estilo «Micromachines», pero adornadas con el buen hacer gráfico de Psygnosis.

Es decir, que este arcade va a tratar de arrastranos hasta el límite de nuestra habilidad a base de enfrentarnos a complejos circuitos a una velocidad endiablada, todo ello, bajo el prisma de unos soberbios gráficos en 3D con texturas, juegos de luces y frenéticos cambios de cámara.

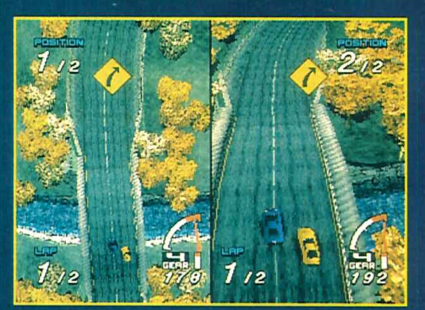
Atractivo, ¿verdad? Pues además podremos añadirle la posibilidad de jugar en ocho espectaculares circuitos, optar entre 16 coches divididos en dos categorías, tres modos de juego diferentes (Time Trial, Single Racer y Championship) y opción para dos jugadores en pantalla partida.

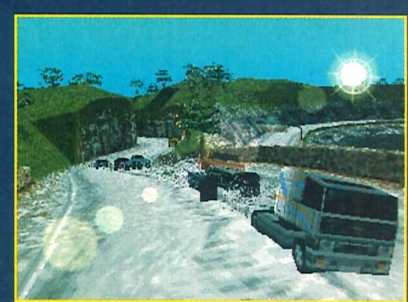
Y para redondear la función podéis contar con que el control de los vehículos se beneficiará de la posibilidad de jugar con volantes y joypads analógicos como el Mad Catz y en NeGcon, lo que asegura una mayor jugabilidad y variedad en las respuestas de los coches.

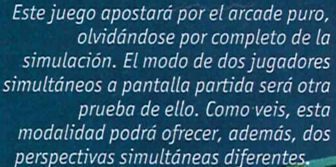
Estáis avisados: saldrá en Mayo, es de Psygnosis y se llama «Speedster». Al loro.







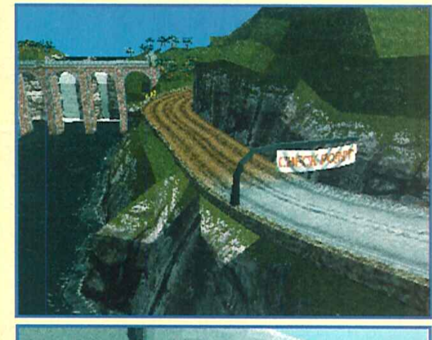



Este juego apostará por el arcade puro, olvidándose por completo de la simulación. El modo de dos jugadores simultáneos a pantalla partida será otra prueba de ello. Como veis, esta modalidad podrá ofrecer, además, dos perspectivas simultáneas diferentes.



¿Habéis visto la alucinante pinta que tienen los escenarios?

Ocho circuitos no parecen muchos a primera vista.





Aunque con una jugabilidad tipo «Micromachines», los circuitos de «Speedster» serán una recreación del mundo real con calles urbanas, zonas de montaña y pistas rurales. Las ocho carreteras han recibido un tratamiento gráfico muy especial y detallado.

MULTI TAP

EURO AV CABLE

JOYSTICK ANALOGICO

ASCIIPAD ESPECIALIZADO

CON PlayStation™, JUEGA RODEADO DEL MEJOR DE LOS EQUIPOS.

LINK CABLE

neGcon

MANDO

ADAPTADOR RFU

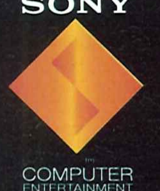
RATON

NAMCO FIGHTING STICK

MEMORY CARD

ASCII STICK

SONY



Infórmate en tu tienda o llama al teléfono 902 102 102.

TODO EL PODER EN TUS MANOS



Rompiendo las olas

WAVE RACE 64
Kawasaki JETSKI

Habrá motos, pero no tendrán ruedas. Habrá carreras sobre el agua, pero no serán ni de barcos ni de lanchas. En este juego que se aproxima hacia N64 habrá diversión a tope... y no habrá más "peros" que ponerle.

Las primeras apuestas de Nintendo para su nueva máquina están resultando bastante curiosas. El próximo título que será editado en España será un juego de carreras pero, lejos de optar por los convencionales coches o las siempre atractivas motos, Nintendo se ha decantado por una original competición de... motos de agua.

En principio puede que este tema os deje un tanto fríos, pero si os decimos que detrás de este programa se encuentra nada más ni nada menos que el mismísimo Miyamoto en persona, seguro que se empieza a despertar vuestro interés.

Además, este juego -que llegará el mes que viene a nuestro país- tendrá en realidad el mismo planteamiento básico que cualquier simulador de conducción clásico, pero lo cierto es que incorporará diversos elementos que le imprimirán una personalidad muy especial.

En primer lugar destacará el hecho evidente de que las competiciones se desarrollarán sobre el agua y, por tanto, las motos "sufrirán" los vaivenes de las olas , lo que obligará al jugador a demostrar una gran pericia a la hora de adaptarse a este particular medio.

Por otra parte se ofrecerán varios modos de juego y, aunque algunos consistirán en las competiciones habituales en este género, también dispondremos de un divertido y original "Stunt Mode", en el cual deberemos demostrar nuestra habilidad a la hora de realizar todo tipo de piruetas sobre las motos.

En fin, que no perdáis de vista a este título porque encierra mucha más diversión de la que aparenta. Al tiempo.



La idea de estar cabalgando sobre las olas no tiene precedentes en las consola. Puede ser revolucionario.

Como veis, tanto durante el transcurso de las carreras como al final de las mismas, se nos mostrarán los tiempos empleados en cada vuelta, los tiempos totales de nuestros rivales, las boyas que no hemos pasado... Un marcador realmente completo.

¿Dispuestos a realizar virguerías?






Uno de los modos de juego más interesantes será el "Stunt Mode", en el cual, más que la rapidez, se premiará vuestra habilidad a la hora de realizar piruetas. Eso sí, no penséis que se tratará de una tarea sencilla...

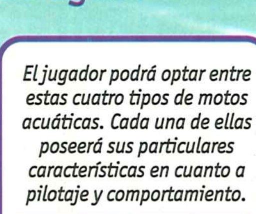


«Wave Race» será un juego de velocidad al estilo clásico pero con el aliciente de que competiremos sobre motos de agua.



Lo de sortear grandes olas con el ultra-sensible joystick de N64 no parece tarea fácil. Ya veremos.

El jugador podrá optar entre estos cuatro tipos de motos acuáticas. Cada una de ellas poseerá sus particulares características en cuanto a pilotaje y comportamiento.






En un juego que apuesta tan descaradamente por la diversión no va a faltar un modo para dos jugadores. Utilizando la clásica "split screen" o pantalla partida, dos amigos podrán demostrarse mutuamente sus habilidades en el manejo de estos vehículos. Será otro de los puntos fuertes del juego.





Con este juego N64 volverá a demostrar sus enormes capacidades técnicas. Lo que más llamará la atención será el hecho de que «Wave Race» transmitirá la sensación de que realmente estamos corriendo sobre el agua. Una auténtica gozada.



Precedentes arcade

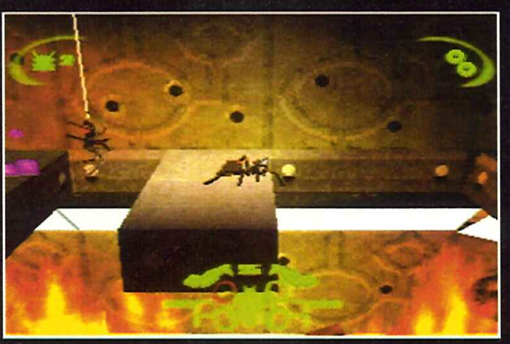
En realidad no estamos ante una idea nueva, ya que Sega y Konami apostaron por los simuladores de motos de agua para sus arcades. Como veis, no se escatimaron medios para realizar unos muebles muy similares a la realidad.



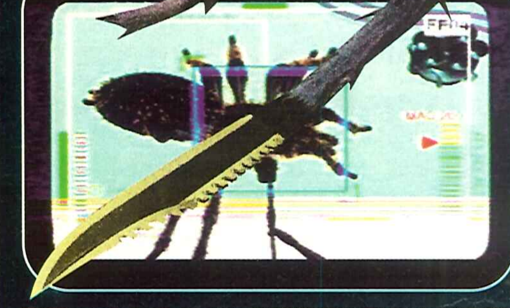


Hemos sido pilotos, ninjas, príncipes, fontaneros, ases del balón, policías, esquiadores, incluso puercoespines o lobos marsupiales. Pero lo cierto es que no recordamos que jamás hayamos representado papel de una araña.

PATAS, PARA QUÉ OS QUIERO...







Uno de los juegos más originales que hemos visto jamas.

PlayStation quiere escapar de la vorágine de arcades de conducción y de lucha que la invade para reivindicar la capacidad de diversión de las plataformas.

BMG se convierte en abanderada de tal filosofía con un juego que pretende seguir la estela de otro clásico de la compañía: «Pandemonium».

Para todos aquellos que gusten de este género pero estén un poco cansados de los planteamientos tradicionales y busquen experimentar nuevas sensaciones, esta compañía americana tiene pensado sacar en breve en nuestro país un compacto ciertamente original que cubrirá todas sus espectativas.

Su nombre será «Spider» y su cuidado argumento nos pondrá a los mandos de una araña cibernética que, por un accidente, posee el cerebro de su creador. Esto propiciará una excelente base para un juego de plataformas totalmente innovador cuyo aspecto tridimensional será muy similar al visto en el mencionado «Pandemonium» y en el que se mezclarán los saltos imposibles con la acción frenética.

Como os podéis imaginar, con el diminuto tamaño de una araña cualquier cosa cotidiana se convertirá en un peligro, lo que unido a la colección de pequeños seres mutantes del juego (avispas láser, escorpiones radiactivos, murciélagos bombarderos...) completará un panorama ciertamente atractivo para los aficionados a las sensaciones fuertes.

Si te crees uno de ellos no te pierdas nuestra cita con este juego del mes que viene.



El planteamiento gráfico que presentará este peculiar juego de plataformas resulta sorprendente.

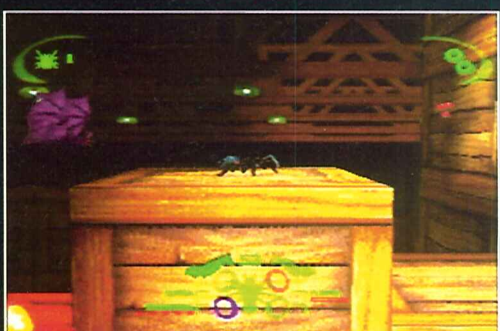


La posibilidad de meternos en el pellejo de una araña y ver el mundo como lo vería uno de estos bichos nos parece realmente atractiva.



Tiene pinta de ser complicado hasta decir basta.









¡Vive toda la pasión del fútbol!



"Llega FIFA 64. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 64 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que los jugadores son renderizados en tiempo real."



- Todas las opciones que han hecho legendario a FIFA.
- Soporta el modo analógico del controlador de Nintendo.
- Nueva perspectiva en cada imagen.
- Animaciones 3D poligonales capturadas de David Ginola.



¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 2.000 jugadores con nombres reales.
- 4 ligas internacionales (E.E.U.U., Inglaterra, Alemania, Francia e Italia).
- Más de 60 selecciones nacionales.

EA SPORTS

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



BOMBER MAN

¡¡Esto es la bomba!!

Los usuarios de SegaSaturn están de enhorabuena. Muy pronto van a poder disfrutar en su consola de uno de los juegos más adictivo s de la historia . ¿O será realmente el juego más adictivo de la historia?

¿Quién no ha jugado alguna vez con estos diminutos aprendices de pirómanos?

Pues si alguno de vosotros no lo habéis hecho aún -y tenéis la suerte de tener una Saturn- el mes que viene se os va a presentar una oportunidad irrechazable de disfrutar con el sensacional y peligrosamente adictivo «Bomberman».

Esta saga ha recorrido prácticamente todos los formatos y ahora le ha llegado el momento de saltar a los 32 bits, concretamente a los de Sega. Claro que no penséis en polígonos ni en virguerías tridimensionales... no sería lo mismo. Esta nueva versión se presentará con su inconfundible estilo, marcado por su sencillez gráfica y su endiablada jugabilidad. Y punto.

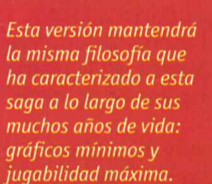
Como sabréis, la mecánica del juego consiste en utilizar bombas para ir abriendo caminos por un montón de laberínticos escenarios e ir eliminando a los enemigos, un desarrollo simple pero que llegará a convertirse casi en una misión imposible a medida que vayamos pasando de nivel. Pero tranquilos, porque también habrá un montón de modos de juego y seguro que entre ellos encuentras uno que se adapte a tus posibilidades... Pero todo esto será a partir del mes próximo.



En principio no hemos encontrado nada que nos haya parecido mal. Y seguramente no lo habrá.







Esta versión mantendrá la misma filosofía que ha caracterizado a esta saga a lo largo de sus muchos años de vida: gráficos mínimos y jugabilidad máxima.



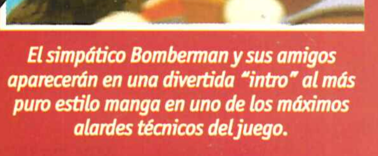
Nos da la sensación de que en esta versión no se va a perder ni un ápice de su impresionante jugabilidad.











El simpático Bomberman y sus amigos aparecerán en una divertida "intro" al más puro estilo manga en uno de los máximos alardes técnicos del juego.



LOS GRANDES ÉXITOS
DE PLAYSTATION QUE NO PODRÁS QUITARTE DE LA CABEZA

No podrás dejar de pensar en ellos. En su potencia... en su realismo... en sus retos... y en tu ansia de victoria. Porque sabrás que cuando ganes estarás ganando a los mejores juegos clásicos del mercado. Son los que exigen toda tu concentración, todo tu esfuerzo y que, además, te obligan a demostrar todo lo que vales segundo a segundo. Juegos como **"Ridge Racer", "Tekken", "Battle Arena Toshinden", "Air Combat", "Destruction Derby" y "Wipe Out"** a un precio increíble. Por sólo 3.990 ptas. (P.V.P. estimado). Los primeros seis juegos de la mejor colección... PlayStation Platinum. Intenta quitártelos de la cabeza.











* Estos seis títulos se venden por separado.



TODO EL PODER EN TUS MANOS



¡Cómo mola hacer el INDIO!

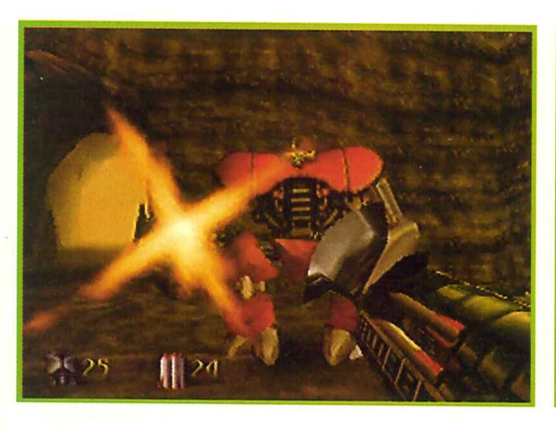
TUROK
DINOSAUR HUNTER

El gran revuelo que está produciendo en todo el mundo la llegada de este juego a N64 no es gratuito: seguramente nos encontramos ante uno de los programas más atractivos, espectaculares y divertidos de la historia.

Iguana Entertainment -los padres de la criatura- han recurrido a un género ligeramente encasillado como es el "shoot´em up" estratégico tipo «Doom», y lo ha transformado en un juego sensacional, con un elaborado argumento, una calidad técnica increíble y un desarrollo tan emocionante como sorprendente. En realidad podría decirse que mantiene todas las características típicas de este género, pero elevándolas a un nivel muy superior.

En este juego adoptamos el papel del indio Turok, de quién tan sólo vemos su arma y una de sus manos durante toda la aventura, como mandan los cánones de este tipo de juegos. Este rudo muchachote se encuentra en un mundo de ambiente futurista y cibernético que está habitado por todo tipo de extrañas criaturas. Su objetivo es encontrar y eliminar a The Campaigner, el responsable de todo este tinglado y cuyas intenciones no son otras que conquistar nuestro planeta.

La misión de Turok será explorar este inmenso mundo compuesto por ocho escenarios diferentes y extensísimos hasta encontrar a su poderoso enemigo. Para ello, deberá enfrentarse a todo tipo de peligros y conseguir encontrar las pertinentes llaves que le permitan ir avanzando hasta llegar al combate final. Una de las características más destacadas de este juego es que no tenemos por qué seguir un recorrido lineal, ya que a medida que vayamos encontrando las llaves podremos ir libremente de un mundo a otro, eso sí, pasando siempre por el centro neurálgico del juego: unas ruinas con todas las puertas de los ocho niveles (¿os recuerda esto algo a «Mario 64»? ➤

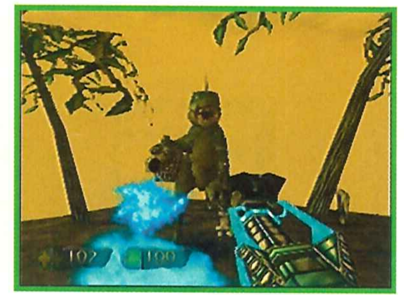












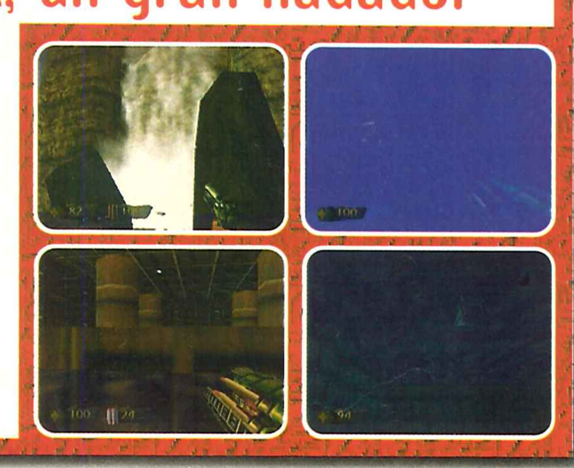
El aspecto gráfico llama la atención no sólo por la imaginación que se ha volcado en personajes y decorados, sino por la calidad de su resolución.

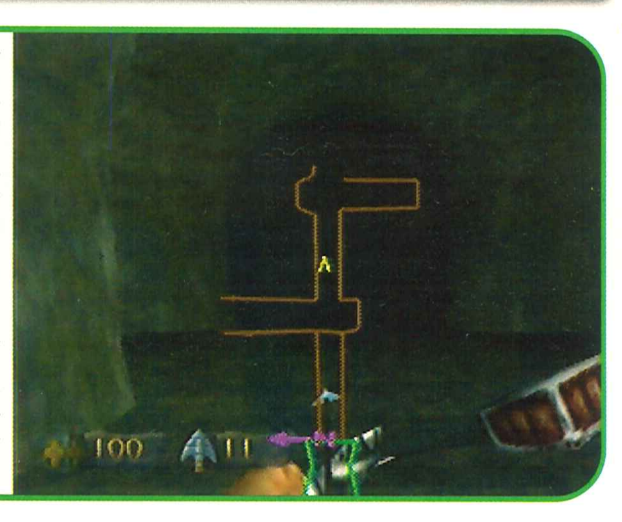
Otra de las grandes virtudes de este juego es la variedad de localizaciones y escenarios que posee. ¡Imposible aburrirse en ellos!



Turok, un gran nadador

Este hábil indio también puede sumergirse en el agua para defenderse de enemigos o encontrar items y pasadizos. Preparaos a disfrutar con un efecto increíble.





Cuando lo deseéis podréis recurrir a un práctico mapa que aparecerá sobreimpresionado en la pantalla. Este elemento se convertirá en imprescindible ya que los laberintos que componen el juego son como para despistar a cualquiera. En los mapas se indicará, además, donde se encuentran otros elementos importantes.

Los amos del "Lost World"

Otro elemento para disfrutar: la aparición sin previo aviso de algunos jefes finales. Preparaos para batallas sin tregua contra un Tiranosaurio, una Mantis gigante o el mismísimo Campaigner.







Nintendo64 recibe un juego sorprendente que eleva el género del "shoot´em up" subjetivo a cotas de emoción y calidad nunca vistas.

¡A ver esa puerta!

«Turok» está plagado de niveles, subniveles y toda clase de zonas secretas a las que se accede de muy diversas formas. Aquí tenéis algunos ejemplos de los diferentes tipos de entradas que encontraréis en vuestro camino.



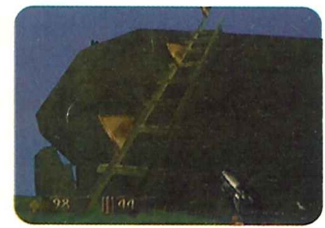
Estas trampillas son en realidad pasadizos secretos que os conducirán hasta otros escenarios.



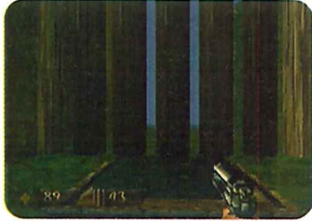
Este es el aspecto que tienen las puertas principales que necesitan de una llave para ser abiertas.



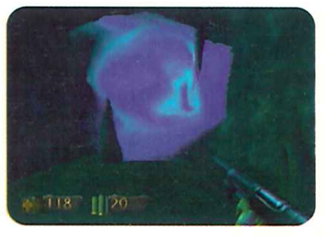
Dentro de los laberintos podréis encontraros con estos portones decorados de forma siniestra.



La escaleras siempre conducen a algún lugar interesante. No dejéis de subir por ellas.



Si os situáis encima de alguna plataforma como esta, el portón de troncos se abrirá inmediatamente.



En casi todos los escenarios existen puertas de este tipo que dan acceso a estancias secretas.

Objetos

Lógicamente, no podían faltar los inevitables objetos a recoger. Es fundamental que conozcáis las virtudes de cada uno. Aquí tenéis los más importantes.



***Las armas.** De esta forma aparecerán las armas que Turok podrá recoger.*



***El escudo.** Ralentizará los movimientos de los enemigos por un tiempo*



***Las cruces.** Os recargarán la vida. El color señala en qué cantidad.*



***Las llaves.** Fundamentales para poder acceder a otro nivel.*



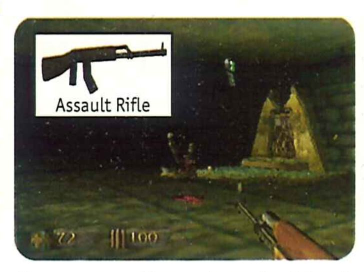
***Los diamantes.** Si conseguís recolectar 100, se os dará una vida extra.*



«Turok» va a poner de manifiesto las enormes posibilidades técnicas de Nintendo64. Casi todos los lujos gráficos que se anunciaron en su día se verán aquí de una manera palpable: ausencia de pixelaciones y de apariciones bruscas de polígonos, aplicación de todo tipo de texturas, gran rapidez en la ejecución de movimientos... Una pasada.

De armas tomar

Seguro que nunca habéis visto un juego en el que el protagonista pueda disponer de un arsenal tan extenso y espectacular como el que posee Turok. Existen a nuestra disposición nada menos que 14 armas diferentes -algunas de ellas con variantes- que nuestro amigo deberá ir recogiendo a lo largo de su recorrido.



Un arma muy eficaz en la media distancia y contra enemigos no excesivamente poderosos.



Ideal para abatir dinosaurios a escasos metros. También puede disparar explosivos.



Nada menos que un arma nuclear. Muy lenta, pero arrasa con todo lo que se le pone por medio.



Un arma de gran poder destructivo, pero que hay que utilizar con tiento. Puede acabar con cosas que os interesen.



El arma de fuego más utilizada. Casi nunca os faltarán cartuchos. Se necesita disparar varias veces para que sea efectiva.



Un rifle de plasma, ideal para algunos enemigos que no se ven afectados por las armas convencionales.

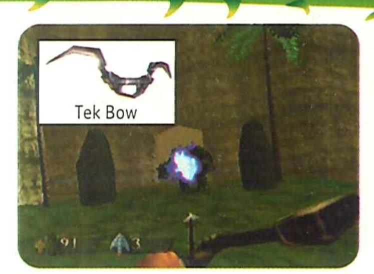
➤ Esta libertad de movimientos resultará fundamental, ya que una de la premisas para enfrentarse a The Campaigner será encontrar las piezas de una extraña arma que se encuentran esparcidas por todas los fases.

No penséis, sin embargo, que la labor del jugador se limita simplemente a avanzar y disparar a diestro y siniestro. También habrá que atravesar escenarios a base de saltos, (como si de un plataformas se tratara), salir de enrevesados laberintos, nadar en lagos y riachuelos, y un montón de sorpresas más que no os vamos a desvelar.

Para ello se ha creado un control de lo más completo, que recurre a todos los botones del pad pero que lo hace de una maner muy lógica, de modo que apenas se necesitan unos cuantos minutos para hacerse con todos los movimientos y posibilidades de Turok.

Si a todo esto le añadimos un trabajo técnico alucinante que destaca por los diseños de personajes y escenarios, los movimientos hiper-realistas y unos efectos de sonido que ponen los pelos de punta, no situamos ante un juego superior, uno de esos programas que justifican la compra de una consola y que os hará pasar ratos inolvidables frente a la pantalla. Sencillamente genial.

Manuel del Campo



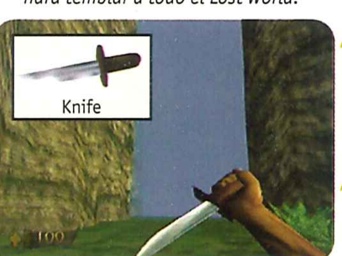
El arco es el arma más característica de Turok, -el cual dispara flechas explosivas-, pero no es la más utilizada.



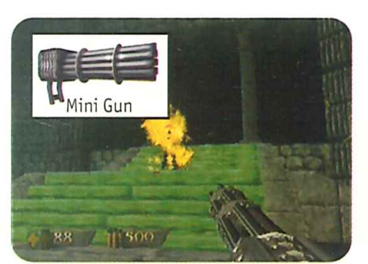
Disparas y al principio no pasa nada. Después se produce una explosión que hará temblar a todo el Lost World.

Chronoscepter

El arma definitiva, cuyas piezas están repartidas por todo el juego. Imprescindible para luchar contra Campaigner.

Siempre estará disponible. No es muy efectivo, pero si lo utilizáis os puede reportar beneficios.



Una de las armas más efectivas de Turok. Ideal para enfrentarse a varios enemigos a la vez.



Un extraño aparato que destroza a los enemigos de forma contundente. Sólo para determinados casos.



El lanzacohetes es ideal para eliminar objetivos resistentes desde largas distancias.



Muy efectiva en la corta distancia aunque sus cartuchos siempre son limitados. También utiliza explosivos.

«Turok» te meterá de lleno en un mundo misterioso y plagado de peligros. Sin duda, su ambientación y el clima de tensión que crea es uno de sus aspectos más destacados.

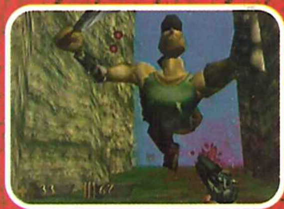


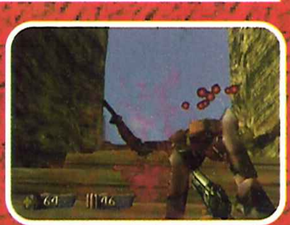
Acclaim ha dado en el blanco con este juego que, tanto por su aspecto gráfico como por su jugabilidad. se convierte en una auténtica joya.



Un millón de maneras de morir

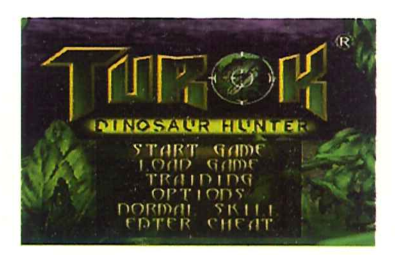
Algunos de los momentos más espectaculares del juego son los que nos ofrecen los enemigos al ser eliminados: se tambalean, saltan varios metros en el aire, explotan...







Consola: PLAYSTATION
Tipo: SHOOT'EM UP ESTRATÉGICO
Compañía: ACCLAIM
Programación: IGUANA
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 8
Niveles de dificultad: 3
Memoria: 128 MEGAS



GRÁFICOS: 96
Una buena forma de comprobar las excelencias de esta gran máquina. Geniales en todos sus apartados.

SONIDO: 95
Muy bien elegida la banda sonora, al tiempo que los efectos de sonido os colocarán en plena jungla. De sombrerazo.

JUGABILIDAD: 96
Tras unos cuantos intentos os meteréis de lleno en la piel de Turok. El control es sencillamente perfecto y el juego os permite avanzar... lo justo.

DIVERSIÓN: 96
Todos los elementos del juego se unen para proporcionar un entretenimiento impagable. Una invitación para disfrutar al máximo de vuestra nueva consola.

VALORACIÓN: 96
Es difícil encontrarle algún pero a este juego, porque sencillamente no lo tiene. Estamos ante un título casi perfecto que ha sabido aupar a su ya de por sí apasionante género -el "shoot´em up" subjetivo- a las cotas más altas jamás vistas, ya que todo en él es realmente sobresaliente: los gráficos, el control, la ambientación, la variedad de los enemigos y, sobre todo, el desarrollo, pues se deja jugar con enorme facilidad, propone mil y una posibilidades, tiene una dificulta ajustada y consigue llevar la emoción y la tensión hasta límites insospechados.
Si tenéis una N64, estáis, sin duda, ante una oferta ineludible. Estoy convencido de que cualquiera que se decante por este cartucho quedará plenamente satisfecho.

RANKING:
No hay juegos similares para N64.



Soul BLADE







El MEJOR juego de lucha

Indudablemente este «Soul Blade» no tiene la espectacularidad del arcade del que procede, «Soul Edge». Al fin y al cabo PlayStation no es una máquina recreativa... Pero lo que también es indudable -y mucho más importante- es que esta conversión doméstica realizada por Namco resulta absolutamente magistral y, sin duda, os va a dejar con la boca abierta.

Y es que esta compañía nipona ha puesto todo su empeño en suplir las diferencias técnicas que existen entre ambos soportes a base de ofrecer una serie de notables mejoras en el desarrollo del juego, de tal forma que si tenéis ocasión de poneros ante este «Soul Blade» no os vais a acordar ni por lo más remoto de la recreativa original.

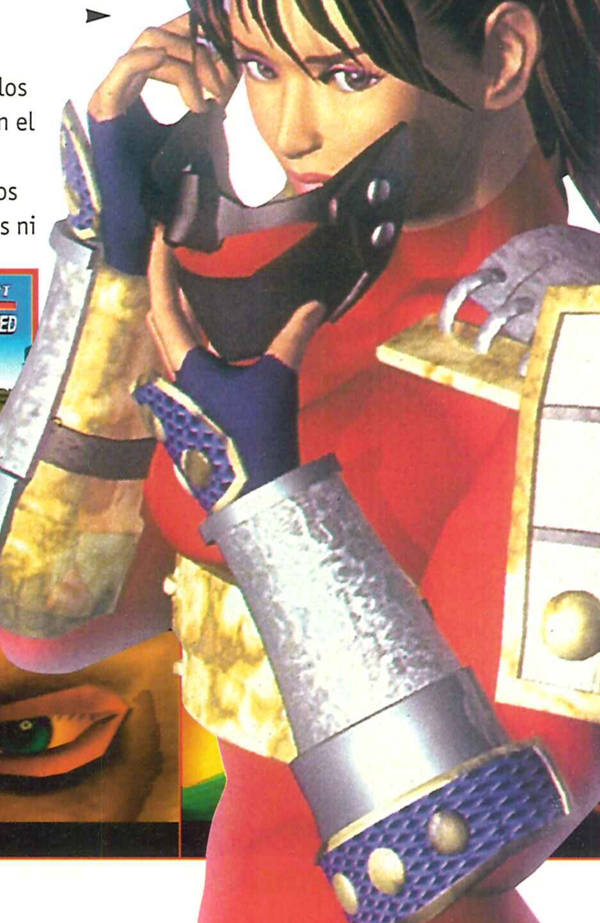
El impresionante nivel de calidad del que hace gala este juego se ha conseguido partiendo del entorno gráfico más espectacular jamás visto en un juego de lucha, ofreciendo una jugabilidad que nada tiene que envidiarle al hasta ahora intocable «Tekken 2» e incluyendo una variedad de modos de juego tan amplia como atractiva.

Los diez luchadores que participan en el juego han sido, por su parte, elaborados con un gran esmero, mostrando una animación tan soberbia que, a base de encadenar diversas acciones con absoluta fluidez, consiguen transmitir la sensación de que estamos ante personajes reales.

Una vez metidos en faena, los luchadores basan su forma de combatir en el control de diversas armas blancas como lanzas, espadas o puñales -incluso para los golpes especiales, ya que aquí no veremos ni artificiosos rayos de energía ni extrañas magias- y podrán salir a combatir con o sin protecciones, las cuales, por su parte, podrán ser desde una armadura metálica hasta la piel de un oso.

Junto al indudable atractivo visual que ofrecen estos ►







Imágenes renderizadas nos pondrán en antecedentes de la historia de cada personaje. Posiblemente estamos ante la "intro" más espectacular que hemos visto nunca.





Llevamos algún tiempo hablando de él y ya os hemos adelantado algunas de sus virtudes. Pero por fin está aquí: «Soul Blade» ha llegado y quiere convertirse en el mejor juego de lucha de la historia.



Diviértete de cualquier modo

«Soul Balde» basa uno de sus mayores atractivos en sus muchos y variados modos de juego. Algunos ya los hemos podido disfrutar en otros títulos de Namco como es el caso del "Time Attack" o el "Team Battle Mode". Otros, como el "Edge Mode", son totalmente originales y le otorgan al juego una vida muchísimo más larga. A continuación os contamos todas las formas de las que vais a poder disfrutar de este sensacional compacto.



TIME ATTACK MODE: Esta modalidad nos cronometra los combates y nos invita a intentar acabar el juego en el menor tiempo posible, tratando de batir nuestros propios records.



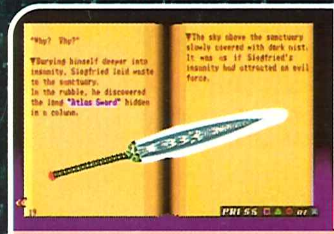
PRACTICE MODE: Podemos practicar los ataques de cualquiera de los luchadores tanto con arma como sin ella. Los movimientos que realicemos se irán visualizando en pantalla para que sepamos de qué modo hemos logrado los mejores "combos". También es posible ver los golpes de todos los personajes.



TEAM BATTLE MODE: Podemos formar equipos de 1 a 5 luchadores para enfrentarnos a otro equipo controlado por la máquina. Para ganar tienes que acabar con todos tus rivales, aunque para ello te haya bastado con un solo luchador. Esto último resulta muy difícil, pues la barra de energía no se renueva.



ARCADE MODE: Es el modo de juego original de la máquina. Nuestro objetivo es eliminar a los 10 luchadores uno por uno. Antes de empezar podemos elegir un personaje con o sin armadura.



EDGE MASTER MODE: Es la aventura en busca de la espada Soul Edge. Elegiremos un personaje y con él deberemos ir avanzando sobre un mapa y un libro, luchando o evitandolas peleas con los diferentes personajes y tomando distintas decisiones. Cada enemigo que derrotemos nos proporcionará una nueva arma de diferentes características con la que podremos seguir peleando.



WEAPON ROOM: Más que un modo de juego es una opción en la que podemos "cargar" las armas ganadas por cada personaje en el Edge Master Mode para jugar con ellas en cualquiera de las otras modalidades de juego.





SURVIVAL MODE: Es una batalla de resistencia en la que deberemos tratar de eliminar el máximo número de oponentes antes de perder nuestra barra de energía. Son combates a un sólo asalto.



VS MASTER MODE: Es el tradicional modo versus, aunque la consola guarda memoria de los combates ganados y perdidos por cada jugador, independientemente de que cambie de personaje tras cada combate.







Cuando llegas al final del juego cada personaje tiene una historia narrada en imágenes que, además, puede variar según tomes una u otra decisión de entre las varias que se te plantean.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Sony
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	10 luchadores
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD Rom

La pantalla de selección de personaje es tan solo una pequeña prueba más de la impresionante calidad gráfica que luce este juego. Hay que verlo para creerlo.







Uno de los detalles más destacados y originales de «Soul Blade» es el que se refiere a las armas y a las defensas de los luchadores. Al elegir a un personaje podremos optar por que éste salga con o sin protección, lo cual, aunque apenas influye para nada en los combates en sí, le otorga una mayor variedad al juego. De hecho cada protección es diferente y algunos llevan pesadas armaduras metálicas, otros petos, hombreras y coderas, otros se cubren con pieles... En la pantalla superior podéis ver un ejemplo. Por otra parte, el arma que utiliza cada personaje se va "desgastando", de manera que cuando la barra que hay situada bajo el marcador de energía se agote, perderemos el arma y deberemos seguir peleando tan sólo con la ayuda nuestros puños.



El enemigo final es SoulEdge, ser fantasmal portador de la espada Soul Blade y experto guerrero conocedor de todo tipo de argucias y ataques especiales.

Gráficos: 95

Personajes realizados al detalle que lucen una impresionante apariencia y que se mueven a las mil maravillas sobre preciosos escenarios 3D. Alucinantes.

Sonido: 93

Una excelente banda sonora que se ve aderezada con curiodades como "discursos" de los luchadores, melodías cantadas o impactantes efectos del choque de metales.

Jugabilidad: 95

El manejo de los personajes y la realización de los golpes especiales se basa en combinaciones de botones, pero son muy sencillas de ejecutar. Rápido, fácil y muy dinámico.

Diversión: 95

El juego de lucha más completo, divertido y jugable. Sus múltiples y originales modos de juego subsanan la escasez de luchadores (sólo diez).





El juego nos permite variar el nivel de dificultad, la potencia de los ataques, configurar el pad... pero entre todas estas opciones hay una muy curiosa que nos permite modificar las dimensiones del ring desde los 8 hasta los 22 m. pasando por casi todos los tamaños intermedios.

personajes, también hay que destacar los alucinantes escenarios 3D sobre los que transcurren los combates. Los cuatro laterales de los decorados muestran diferentes fondos que rotan y cambian en función de las evoluciones de los personajes quienes, aunque no llegan a disponer de la libertad de movimientos vista en «Toshinden», también pueden moverse en las 3 dimensiones.

Cualquiera de estos escenarios, dotados de unos fastuosos juegos de luz que influyen incluso en el aspecto de los luchadores, será capaz de despertar vuestra admiración desde la primera partida. Igual que os sorprenderán por completo el estilo de lucha de los personajes, la enorme variedad de modos de juego, la soberbia banda sonora, el original planteamiento de la historia...

En definitiva, tan sólo quiero deciros que «Soul Balde» me ha gustado más que ningún otro juego de lucha. Y seguro que a muchos de vosotros os va a pasar exactamente lo mismo.

Sonia Herranz

Valoración: 95

En estos momentos seguro que te estás preguntando no ya si «Soul Blade» es bueno o malo, sino si será o no realmente el mejor. Para mí sí que lo es, pues dando por sentado que «Tekken 2» era el Nº 1 hasta la fecha, este juego es más rápido, tiene más modos de juego, un manejo más cómodo y una resolución gráfica superior. Lo cual ya es decir. El único punto en el que queda por debajo es en el número de luchadores, pero 5 niveles de dificultad y el apasionante Edge Mode harán que ese "problema" pase totalmente desapercibido. Una auténtica maravilla que no te puedes perder bajo ninguna excusa.

Ranking:

Soul Blade

Tekken 2











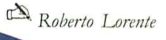
TERRANIGMA

El mundo entero está a tus piés

La salida de este nuevo acción/RPG para SNES es una excelente excusa para recapacitar sobre lo que se le pueden pedir a este tipo de juegos. De entrada es exigible una historia atractiva y que incite a meterse en el papel de héroe. Tampoco está de más disponer de un mapeado amplio en el que se oculten mil y una sorpresas, donde no falten los monstruos, las princesas raptadas, las armas con poderes sobrenaturales y las pócimas milagrosas. Por último, pero no por ello menos importante, nuestro juego perfecto debería ser fácil de jugar pero muy difícil de terminar... Pues bien amigos, «Terranigma» cumple al pie de la letra todos estos requisitos, e incluso algunos los supera con creces.

Adoptando la habitual vista aérea característica de este tipo de juegos, los responsables del mítico «Dragon Quest» nos presentan en este cartucho de 32 megas un alucinante compendio de aventuras que da un auténtico recital de buen hacer sin saltarse ningún tópico del género. Hay héroe, hay acción en tiempo real, hay puntos de vida, magia, experiencia, ítems, armas, tiendas... Si, hay todo, absolutamente todo lo que se espera de un buen juego de rol, pero también hay tensión al desplazarse por los laberintos, excitación al encontrarse con los enemigos finales, emoción al rescatar a los secuestrados, sorpresa al hallar el objeto que nos pedían 3 días antes en otro pueblo y una enorme sensación de relajación al encontrar un punto donde salvar la partida. Esta es la enorme virtud de «Terranigma». Y resistirse ante esta magistral combinación de acción, puzzles, aventura y estrategia que propone te puede resultarte realmente imposible.

Para acabar de convencerte de lo interesante que resulta su planteamiento, simplemente te diremos que el escenario donde juegas es el mundo entero, -sí, todo el planeta Tierra para ti solito- y que podrás desplazarte por él con entera libertad, visitando pueblos y hablando con la gente. Pero además aquí no existe un desarrollo lineal quete obligue a pasar por los escenarios sucesivamente, sino que seremos libres de plantear el desarrollo como queramos, luchando, explorando o descansando a nuestro antojo. Las limitaciones estarán únicamente en ceñirse al argumento de esta aventura que, te lo garantizamos, te va a dejar con la boca abierta.


Roberto Lorente

EN PLENA FORMA


El protagonista de «Terranigma» está más que capacitado para afrontar tan peligrosa aventura. Con sólo un movimiento del pad o un toque de botón, este pequeño héroe saltará, trepará, escalará, nadará o empujará grandes piedras. Todo un atleta.


Los combates en tiempo real dotan a este juego de un dinamismo comparable al de los mejores arcades. Por suerte para los roleros, no todo va a ser repartir golpes...











Los amantes de las aventuras están de enhorabuena. Enix nos ofrece un título que puede ser considerado como el mejor en su género, superando al mismísimo «Zelda».

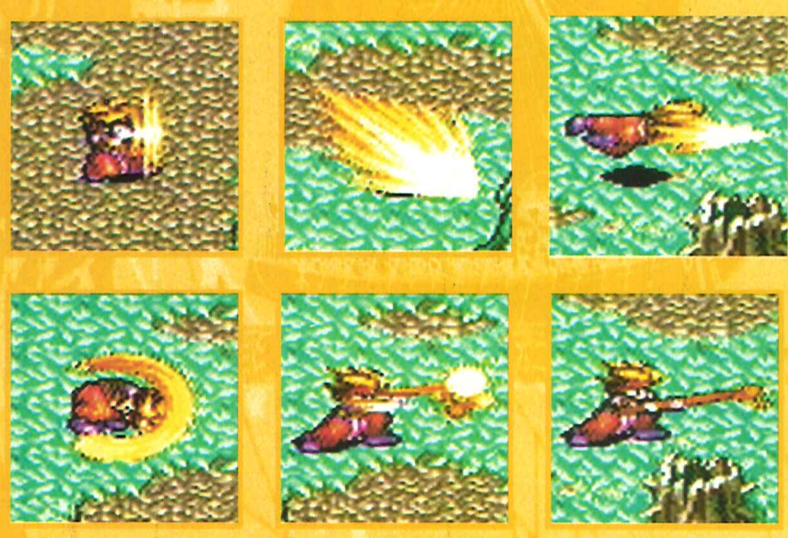

Este título se convierte por méritos propios en uno de los mejores juegos para Super Nintendo de todos los tiempos. Sus gráficos, su jugabilidad, su sabia combinación de rol y acción y su larga vida hacen de él un auténtico imprescindible.

EL BAÚL DE LOS RECUERDOS



Tanto el equipamiento de nuestro héroe como todos los objetos que recoja durante la aventura serán acumulados en el inventario. A esta serie de pantallas se accede en cualquier momento del juego y desde aquí podréis cambiar de arma, colocaros una armadura más resistente, echar un vistazo a los hechizos disponibles, mirar el mapa de la zona donde estéis o ver como andáis de energía.

¡AL ATAQUERL...!



Desde el mismo momento en el que consigáis vuestra primera lanza al comienzo del juego dependeréis tan sólo de vuestra habilidad con ella para avanzar. Más tarde se os darán, compraréis o tomaréis prestadas otras armas más potentes, pero a la hora de atacar contaréis siempre con los mismos 6 tipos de ataques. La realización de todos ellos será a base de combinar varios botones, aunque seguirán una norma muy simple: a mayor potencia de ataque más complicación a la hora de ejecutarlo.



BIENVENIDO A NUESTRO PUEBLO



En algunos pueblos encontraréis adivinos que os orientarán sobre cuales deberán ser vuestros pasos.



Jugar a la lotería es un vicio caro pero el premio a alcanzar justificará el gasto con creces. Con un poco de suerte...



Las posadas os permiten descansar en ellas a cambio de unas pocas monedas. Vuestra energía se recuperará a tope.



Comprar armas y armaduras más potentes os permitirá avanzar en el juego con más facilidad.

Los hechizos mágicos tampoco son baratos pero, como siempre pasa, es mejor gastar ahora que lamentarse después.

MAGIA POTAGIA



La magia será vuestra mejor aliada a la hora de combatir a las fuerzas del mal. Para usarla necesitaréis primero un "Cristal de Roca" a modo de recipiente. Después tendréis que acercaros a una tienda especializada donde por unas cuantas monedas os venderán el hechizo (en forma de anillo) que más os interese. Los tenéis de todo tipo.

Todo es sensacional en este peculiar título que encantará no sólo a los aventureros, sino a cualquier tipo de jugón.







Este juego te invitará a recorrer el mundo entero, desde el Polo Norte hasta las mismísimas oficinas de Enix... Ante ti tienes un viaje apasionante.

DESPLAZAMIENTOS



El mapeado a vuestra disposición es tan amplio que recorrerlo a pie os llevaría semanas, así que la historia pondrá a vuestra disposición algunos medios de locomoción que os facilitarán los transportes. Para conseguirlos tendréis que demostrar vuestro valor y vuestra habilidad para esclarecer misterios.



La conversación con los diferentes personajes resultará -como siempre- vital para encontrar todos los objetos que se necesitan para acabar la aventura. Nintendo España ha hecho una gran labor al traducir los textos al castellano.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	NINTENDO
Programación:	ENIX
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N/D
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	32 MEGAS



GRÁFICOS: 86
Los personajes no son nada del otro mundo, pero los escenarios compensan el defecto. El recurso del Modo 7 para los desplazamientos largos resulta realmente espectacular.

SONIDO: 90
Super Nintendo es exprimida a tope para proporcionar unas melodías acordes con la acción y tan variadas como los escenarios que aparecen. Los efectos... bueno.

JUGABILIDAD: 92
No importa que el protagonista tenga tantos ataques diferentes, ni que trepe, nade, salte o escale... el control siempre es exquisito y sencillísimo.

DIVERSIÓN: 97
Enix se supera a sí misma con un cartucho apasionante donde el argumento atrapa tanto como la acción. Además tienes juego para rato... Tranquilo, que salva.

VALORACIÓN: 95
Con «Terranigma» SNES recupera el espíritu que el mítico «Zelda» repartió por millones de hogares. Hasta ahora nadie había podido combinar de forma creíble y divertida la acción, la aventura, la magia y un argumento absorbente, pero este juego lo ha conseguido y además le ha añadido a todo lo anterior un fino sentido del humor que sus textos en castellano nos permitirán apreciar en todo su esplendor.
Haznos caso: si quieres hacer una buena inversión con la que revalorizar tu consola, este es tu juego. Palabra.

RANKING:
Terranigma
Zelda

MANX TT Super Bike



La sensación de velocidad está súper conseguida en este impresionante juego que se convierte en uno de los mejores arcades de velocidad de todos los tiempos.

DIVERSIÓN en estado puro

Si alguna compañía entiende de juegos arcade, esa es Sega. Y si alguna compañía sabe hacer conversiones increíbles, esa, ya lo sabéis, vuelve a ser Sega.

Este selló nipón nos ha demostrado en reiteradas ocasiones su tremenda facilidad para desarrollar juegos geniales que pueblan los salones recreativos de todo el mundo y, lo que es más importante para nosotros, nos ha demostrado una y otra vez que sabe hacer unas conversiones magistrales para su consola de 32 bits.

Velocidad, lucha y acción son los géneros explorados hasta sus últimas consecuencias por sus equipos de programación y uno de los frutos más espectaculares de su trabajo es precisamente este «Manx TT», título que vuelve a poner de manifiesto las tremendas posibilidades gráficas y jugables de Saturn.

La velocidad es la bandera de este soberbio simulador de motos que, bajo la prioritaria orden de ser el más rápido, esconde otros objetivos como resultar muy manejable, mantener una dificultad ajustada y tratar de atrapar al jugador desde el mismo instante en que se pone a sus mandos.

Para conseguir todo esto, Sega no se ha conformado con trasladar el arcade original a Saturn, sino que además ha añadido a los dos circuitos de la recreativa (Laxey Coast y Manx) otros dos que son los inversos de los primeros, y ha incorporado nuevos modos de juego: Arcade, Saturn, Time Trial y 2 jugadores.

El modo Arcade es una réplica exacta de la máquina y el Time Trail una carrera a solas contra el crono y contra nuestra propia imagen de la carrera anterior.

El modo Saturn, por su parte, nos amplía notablemente las posibilidades de juego y nos ofrece 8 motos de diferentes características y tres opciones: Practice, Challenge y Superbike. En Practice podremos correr en cualquiera de los cuatro circuitos, Challenge es una especie de campeonato en el hay que correr en todas las pistas intentando quedar entre los tres primeros y poder pasar así a Superbikes, modo en el que aparecerán tres nuevos modelos de moto.

Pese a que aparentemente cuatro circuitos no parezcan demasiados, lo cierto es que todos estos modos de juego y las muchas diferencias que existen en el control de cada una de las 8 motos consiguen que resulte poco menos que imposible cansarse de esta maravilla en muchas, muchas partidas.

Además el juego está arropado por un entorno gráfico de enorme calidad que por principio antepone el espectáculo al realismo. De hecho, aunque el control de las motos resulta muy auténtico con el pad analógico, la conducción en general es puro arcade, puro disfrute.

En definitiva, «Manx TT» es un juego que no puedes perderte.

Sonia Herranz

Dos Jugadores: compartiendo diversión

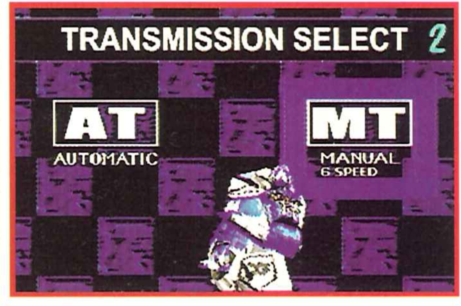




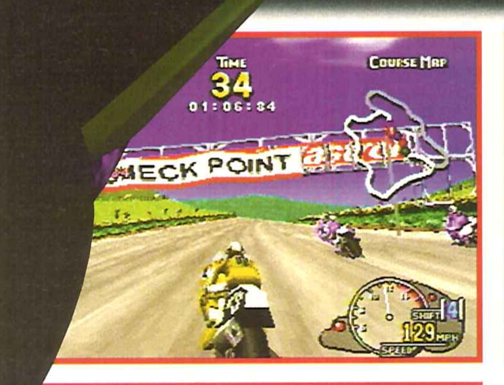
Sega ha adornado a «Manx TT» con una sensacional opción para dos jugadores en la que apenas se aprecia disminución en la calidad gráfica ni en la velocidad de las carreras.

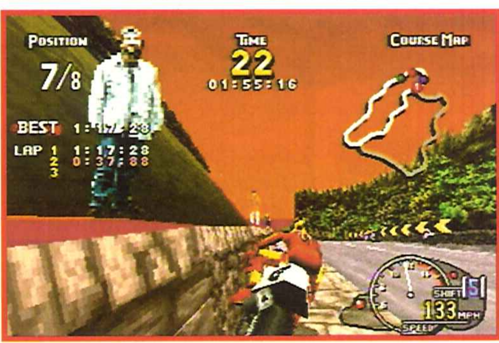
Este modo de juego nos permitirá elegir moto entre las ocho disponibles y correr en cualquiera de los cuatro circuitos.



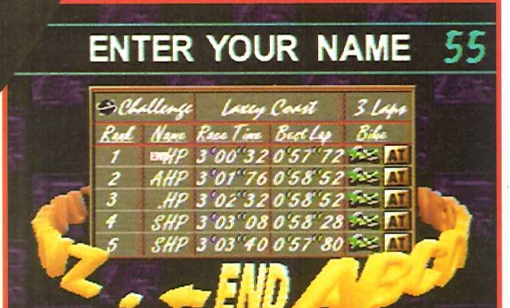


El modo arcade no nos da más opciones que las de elegir el circuito entre los dos originales y optar por cambio automático o manual. Igual que la recreativa.



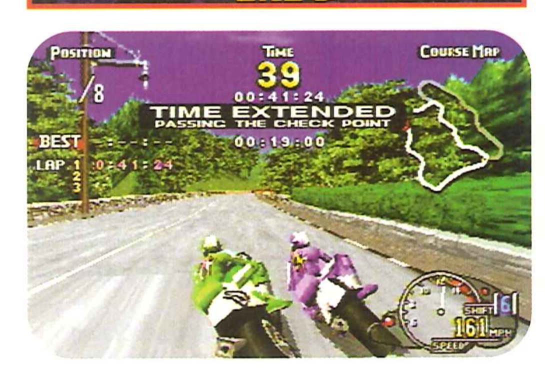






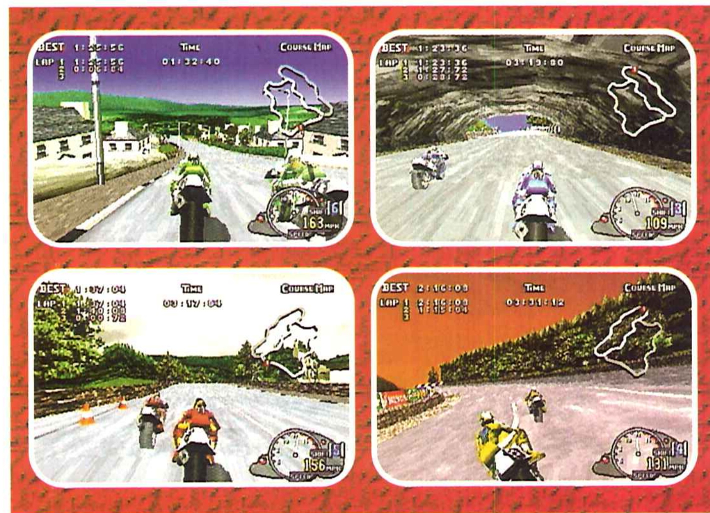
La conversión que Sega ha realizado para Saturn de esta genial recreativa puede ser definida con una sola palabra: ALUCINANTE.







Time Trial: la carrera fantasma

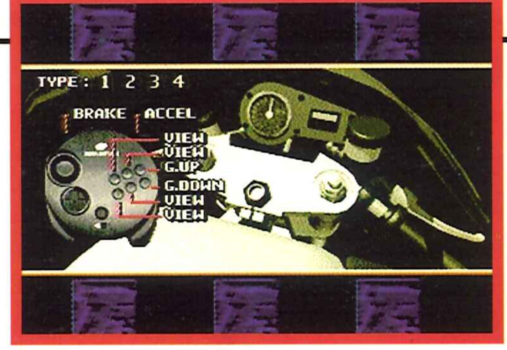


Esta interesante opción nos permite correr en cualquiera de los circuitos sin más rival que el crono y nuestro propio fantasma que nos permitirá apreciar qué es lo que hemos hecho bien o mal. El mejor modo de superarse.





Los dos circuitos de la recreativa y sus recorridos inversos son los escenarios del juego. Los circuitos "espejo" muestran distinta luz y al tener las curvas al revés, un nivel de dificultad más elevado.



El uso del pad analógico amplía las posibilidades de control, aunque también se puede jugar muy bien con el pad normal.







Podemos jugar desde dos diferentes vistas. Una es la que muestran todas las pantallas de este comentario (es decir, en la que se ve nuestra moto) y la otra es esta vista subjetiva, algo mareante.



Sensación de realismo total, suavidad de movimientos, gráficos magistrales, múltiples modos de competición... nos encontramos ante una auténtica maravilla de videojuego.

Ocho monstruos de dos ruedas





La única diferencia "física" entre las ocho motos elegibles es el color ya que de carrocería son idénticas. Las diferencias reales vienen en la mecánica. Cada una muestra diferentes valores en velocidad, aceleración y ángulo de giro. Encontrar la moto que mejor se adapte a tu estilo será determinante.

Consola:	Saturn
Tipo:	Arcade
Compañía:	Sega
Programación:	Sega Sports
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	4 circuitos
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 95
Impresionantes. De un nivel semejante a «Sega Rally», aunque mucho más rápidos. La moto se mueve con gran suavidad sobre escenarios brillantes y detallados.

SONIDO: 90
Rugido de motores a tutiplén, junto a crujidos de choques y cañeras melodías. Acompaña más que correctamente.

JUGABILIDAD: 94
Una auténtica delicia, especialmente con el pad analógico.

DIVERSIÓN: 93
Asegurada. No tiene muchos circuitos, pero la dificultad está muy bien ajustada y dispone de numerosos modos de juego, lo que alarga enormemente su vida.

VALORACIÓN: 94
Sega vuelve a ofrecernos un bombazo jugable, sólo al alcance de una compañía de su experiencia. Con «Manx TT» vamos a disfrutar de un arcade de envidiable calidad gráfica que conseguirá apasionar a los amantes de la velocidad.
Su realismo, sus múltiples opciones, la inclusión de ocho motos diferentes, sus numerosos modos de juego, su opción de dos jugadores y la calculada habilidad de los rivales hacen de él un título irresistible que lo tiene todo y al que sólo le falta algún circuito más para salirse por completo.
«Manx TT» os hará sentir una sensación de velocidad inigualable. No lo dudéis: ¡A por él!

RANKING:
Manx TT
Sega Rally
Super Hang On

Defiende la tierra con destreza y valor

18 %

ACCIÓN y diversión

Podrás jugar con cualquiera de los Power Rangers, incluyendo el nuevo Power Ranger Zeo de Oro.

entretenimiento SIN límite

Arenas movedizas, avalanchas, lluvia de meteoros... ocho niveles en los que tendrás que defenderte de los enemigos.

LA ACCIÓN NUNCA termina

Espectacular diseño de los personajes basados en las figuras de BANDAI AMERICA.

GRÁFICOS SUPER realistas

Un viaje de ida y vuelta desde los confines de la Tierra hasta los límites de la Luna.

jugabilidad

Compatible con la mayoría de los joystick para una mayor precisión en los movimientos.

SABAN'S POWER RANGERS ZEO™ Versus The Machine Empire

1 CD-ROM
Windows'95/8MB
Windows 3.11/8MB

A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática.

Por sólo: 2.995 Ptas.



Bandai Digital Entertainment

UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR





STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

Coincidiendo con el reestreno de la famosa trilogía de ciencia ficción "Star Wars", Nintendo y LucasArts han preparado un alucinante juego para N64 que tiene todas las papeletas para que le toque convertirse en un éxito.

Tomando como base el argumento de un libro del mismo nombre, "Shadows of the Empire" este juego se sitúa cronológicamente entre "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi" y nos invita a tomar el papel de Dash Rendar, amigo personal de Han Solo y contrabandista como él. Su participiación en la guerra contra el Imperio nos va a servir de excusa para disfrutar de 10 divertidísimas fases en las que alternaremos (a razón de un tipo de juego por nivel) nuestros cometidos entre el pilotaje de naves de combate, las carreras a lomos de una aeromoto o las incursiones a pie sobre suelo enemigo.

Para el primer tipo de misiones usaremos bien un Snowspider o bien la nave de Dash, el Outrider, y lo que primará aquí será la puntería para acertar sobre las rapidísimas naves del Imperio, los acorazados AT-AT y AT-ST o las sondas espías.

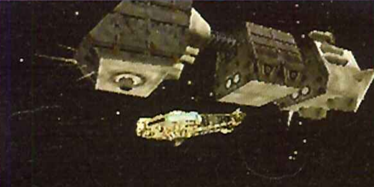
Varias vistas exteriores y una interior se encargarán de mostrarnos unos combates que nada tienen que envidiarle a los vistos en las películas, con unos efectos de sonido idénticos y una banda sonora que combina los temas originales con nuevas composiciones que bien podrían estar firmadas por John Williams. La primera y la última fases son los mejores exponentes de esta clase de retos y marcan un poco el techo del juego con unos niveles de jugabilidad y una calidad gráfica impresionantes.

Para las incursiones a pie, el juego adopta la estética de los "shoot´em ups" subjetivos tipo «Doom», aunque dispone de otras vistas alternativas que permiten ver al protagonista desde detrás o desde arriba, un indicio que permite adivinar que disparar no va a ser la principal ocupación. Estas serán las fases más numerosas y en ellas se unirán de una forma admirable la acción, las plataformas, los interruptores, los puzzles y hasta ►

Que la diversión te ACOMPAÑE

«Shadows of the Empire» sigue la línea argumental del libro del mismo título que podréis seguir en forma de escenas animadas. Para ver el final auténtico tendréis, sin embargo, que acabar el juego en el nivel más difícil.





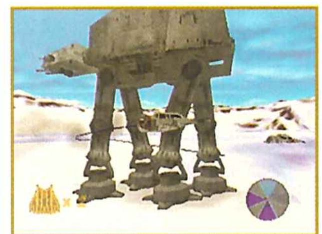




FASE 1 Battle of Hoth

Batalla aérea sobre el planeta helado de Hoth con 4 vistas disponibles (una subjetiva y tres exteriores). Enfrente, un nutrido grupo de AT-AT's, AT-ST's y sondas.





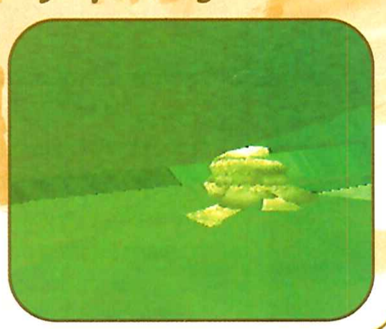






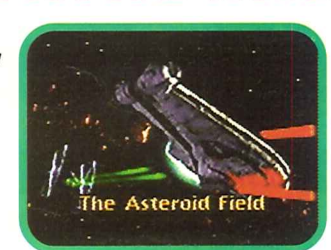
Armado y peligroso

A lo largo del juego iréis encontrando armas cada vez más potentes. Algunas serán tan sofisticadas como este "seeker" (buscador) que incorpora una cámara de seguimiento del proyectil que podréis utilizar tanto para deshaceros de los enemigos a gran distancia como para localizarlos sin acercaros peligrosamente.

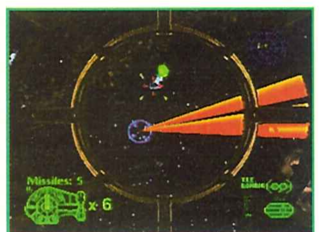


FASE 3 The Asteroid field

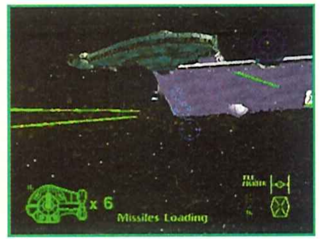
Nueva batalla espacial, esta vez a lomos del "Outrider". Hay que evitar los asteroides, los TIE Fighters y los peligrosos TIE Bombers. Sólo hay 2 vistas disponibles.











FASE 2 Escape from Echo Base



Fase tipo «Doom» con tropas de asalto, wampas y sondas por rivales. Cuatro vistas (una subjetiva) y un enemigo magistralmente animado: un AT-AT.







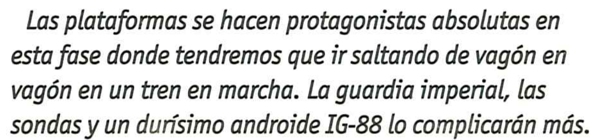




Además de disparar, en esta fase habrá que poner en marcha el generador que abre las puertas exteriores de la base .

Basado en la saga cinematográfica de La Guerra de las Galaxias, LucasArts nos ofrece un atractivo título en el que se combinan varios géneros.

FASE 4 Ord Mantell Junkyard



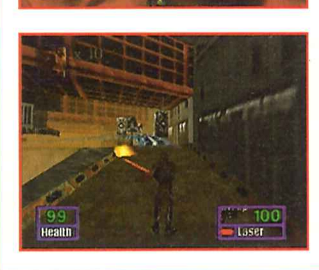


Las plataformas se hacen protagonistas absolutas en esta fase donde tendremos que ir saltando de vagón en vagón en un tren en marcha. La guardia imperial, las sondas y un durísimo androide IG-88 lo complicarán más.











Además de saltar sin caernos del tren (evitando también los obstáculos, claro) tendremos que cambiar varias veces de vagón y enfrentarnos a enemigos que nos atacarán desde el aire y desde el suelo.



FASE 5 Gall Spaceport

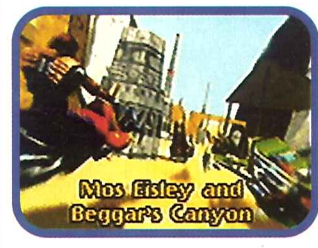
El descubrimiento de un "jet Pack" como el de «PilotWings» nos permitirá movernos volando en esta fase en cuyo final se oculta el propio Boba Fett.





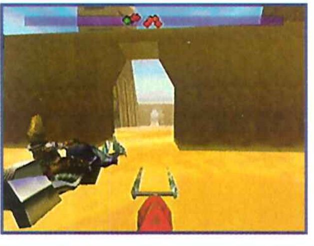
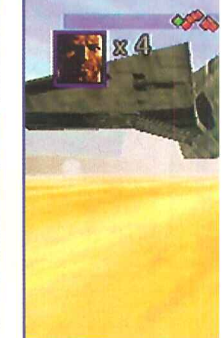
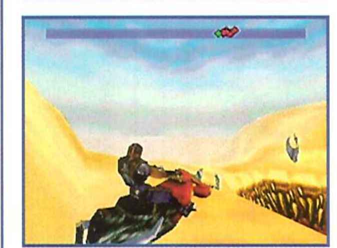



FASE 6 Mos Eisley and Beggar's



Trepidante carrera de motos con dos vistas posibles. Su realización técnica y su tremenda velocidad no tienen nada que envidiar a otros arcades de conducción.




FASE 7 Imperial Freighter Suprosa



Plataformas, disparos y puzzles en un nivel frenético lleno de laberínticos corredores. Tropas imperiales y robots de seguridad os fastidiarán todo lo posible.

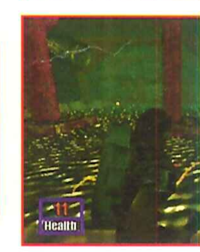




FASE 8 Sewers of Im

Visita a la alcantarillas de la ciudad imperial con monstruo incluido. Más puzzles, interruptores, tropas de asalto y guardias imperiales para divertirnos.



➤ las aventuras clásicas con planteamientos que nos obligarán incluso a recoger objetos. El único punto negro de estos niveles vendrá a cargo de un control algo impreciso que nos hará perder en los saltos más vidas de las deseables.

Por último nos queda la carrera de aeromotos que sólo ocupa una fase pero que permite disfrutar de un arcade de conducción trepidante y que no se priva de nada, ni siquiera de la habitual vista interior ni de proporcionar una velocidad tan vertiginosa que casi nos hará perdernos el espectáculo que ofrecen las preciosas (y poligonales) calles del puerto espacial de Mos Eisley.

Queda claro que por variedad de situaciones, por calidad técnica y por posibilidades de diversión este juego posee todos los ingredientes para convertirse en todo un éxito. Pero, como siempre, la última palabra la tenéis vosotros. Por si os sirve de algo, a nosotros se nos ocurre una bastante elocuente: genial.

Roberto Lorente

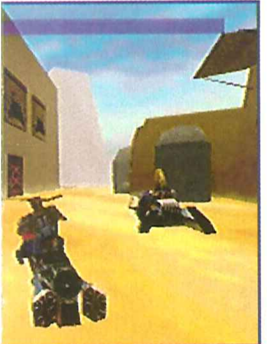
FASE 9 Xizor's Palace

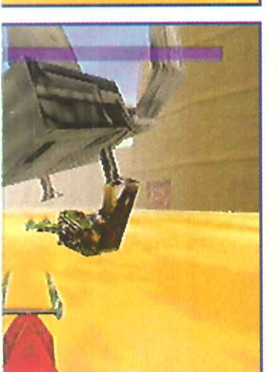
Acción a raudales en una nueva entrega del arcade tridimensional. Los enemigos más duros viven aquí y se ocultan donde menos te lo esperas para aparecer justo a tu espalda. No ganarás para sustos.






Canyon





Como podéis comprobar, este juego recrea diferentes situaciones típicas de la saga cinematográfica que se ven protagonizadas por los mismos elementos y personajes.

Challenge Points



Si acabáis el juego con todos estos ítems podréis disponer de un mapa, pilotar un X-Wing, un TIE Fighter o probar una nueva fase, dependiendo del nivel de dificultad elegido.

perial City













FASE 10 Skyhook Battle



Impresionante batalla final donde no faltará ni el Halcón Milenario ni los X-Wings ni un destructor Imperial. Objetivo: destruir el generador central de la base.



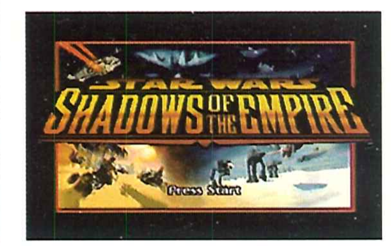








Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	NINTENDO
Programación:	LUCASARTS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	10
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 92
Las escenas de combate espacial permiten asistir a los mejores gráficos del juego, aunque las fases tipo «Doom» también deparan algunas agradables sorpresas.

SONIDO: 96
Dudamos mucho que un soporte digital hubiera podido mejorar la calidad de los efectos (iguales que los de la "peli") o la grandiosidad de la banda sonora.

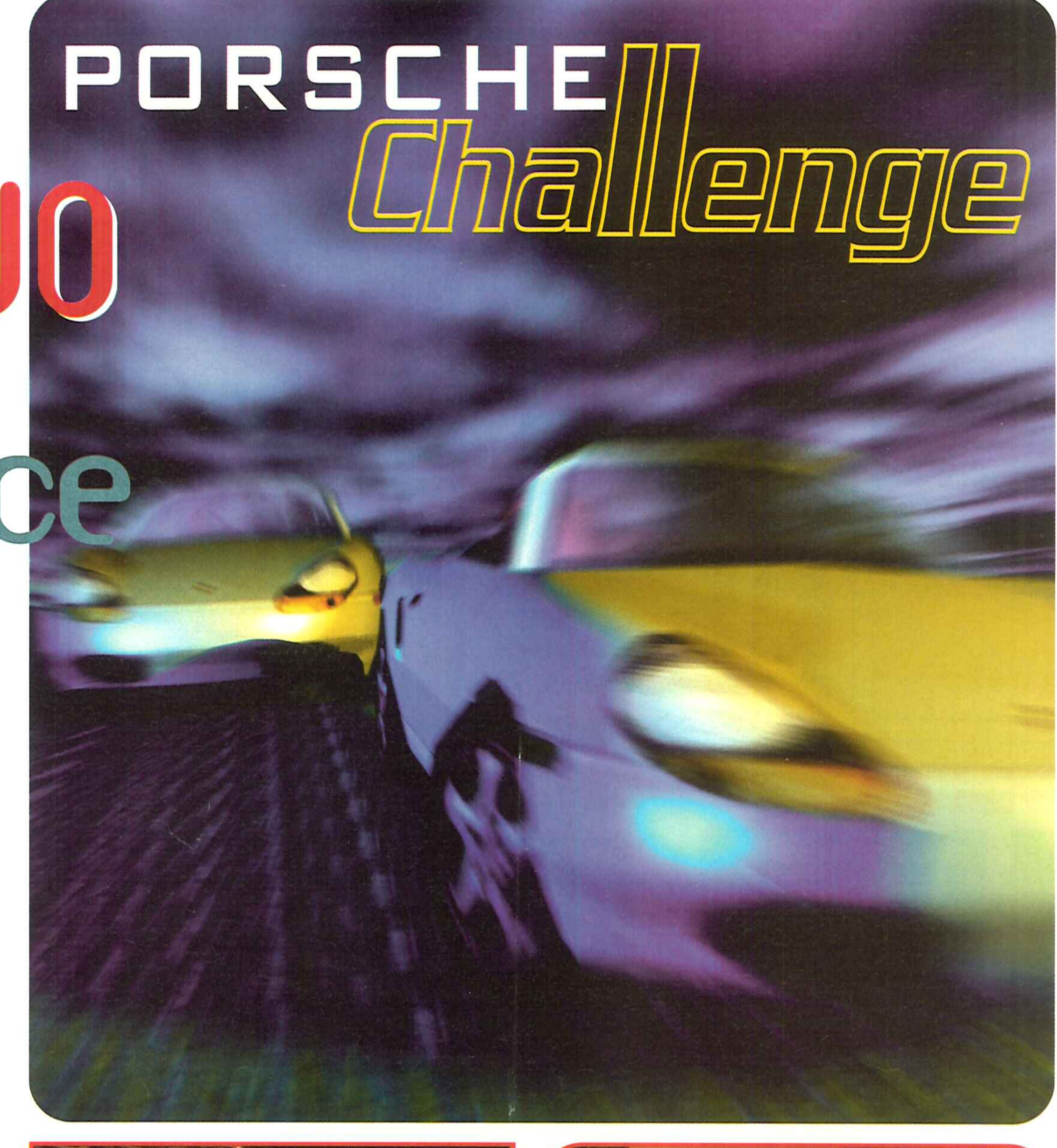
JUGABILIDAD: 88
El joystick analógico del pad de N64 se muestra como un elemento perfecto para controlar naves, pero para mover a Dash sería preferible que se pudiera usar el pad digital (el de la crucecita, vamos).

DIVERSIÓN: 91
En la variedad está el gusto y con este juego se pueden probar varios estilos con el aliciente de tener como base el entorno de "Star Wars".

VALORACIÓN: 90
No hay que ser un fanático de la serie de La Guerra de las Galaxias para pasar muy buenos ratos frente a este juego. La variedad de géneros y situaciones, unida a una dificultad muy bien ajustada en 4 niveles, hace que cualquiera consiga disfrutar desde el principio y que cada nueva fase suponga un reto atractivo y sorprendente.
Como en todo producto que recopila diferentes estilos de juego algunas partes han quedado mejor que otras (mención especial a los combates de naves) pero en su conjunto «Shadows of the Empire» supone una interesante oferta que gustará por igual a los fans de la saga cinematográfica en particular y a los amantes de la acción en general.

RANKING:
No hay juegos similares para N64.

Un LUJO a tu alcance



La última incursión de Sony en el género de la velocidad resulta absolutamente impresionante a nivel técnico: los circuitos están plagados de detalles, las texturas parecen casi reales y la generación de polígonos resulta inapreciable. Los coches son grandes, auténticos, y hasta podemos ver al conductor afanándose en girar el volante. La sensación de velocidad es tan elevada como el placer que supone la conducción... «Porsche Challenge» es, sin duda, una fuente inagotable de virtudes convertidas en videojuego. Y si queréis conocer más detalles sobre esta auténtica maravilla, seguid leyendo...

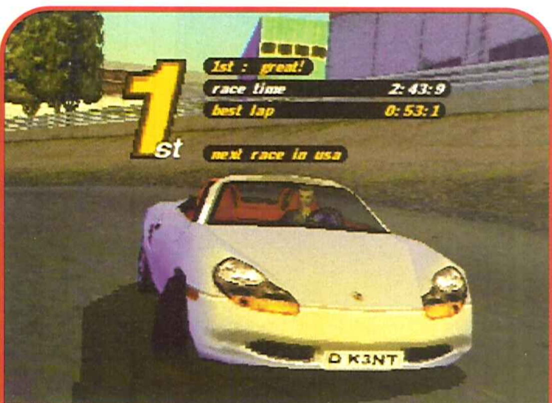
Al empezar a jugar

«Porsche Challenge» nos invita a elegir uno de entre los 6 Porsches Boxter que tenemos a nuestra disposición, con sus respectivos pilotos, y entre 1 ó 2 jugadores. Si optamos por los dos jugadores podremos participar en carreras simples (eligiendo uno de los cuatro circuitos disponibles) o en un campeonato completo. Si por el contrario queremos jugar solos podremos hacerlo en los modo Campeonato, Práctica o Time Trial. Este último modo es una lucha contra el crono (con fantasma incluido) a lo largo de cualquiera de los cuatro circuitos, mientras que el modo Práctica es una carrera, en los mismos circuitos, contra los otros cinco coches.

Pero donde realmente empiezan las sorpresas es en el modo ➤



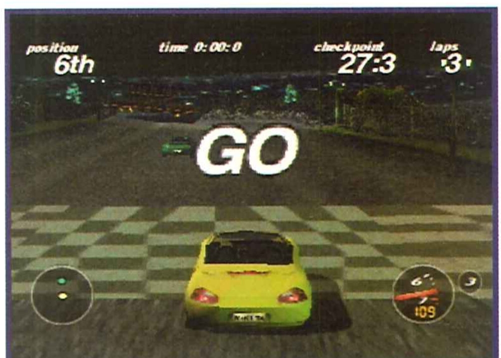




A pesar de que el juego presenta 6 coches con sus respectivos pilotos, lo cierto es que los vehículos se comportan de igual modo y tan sólo varían en el color de la carrocería. Bueno, ya que tienes un Porsche, al menos que sea de tu color favorito...







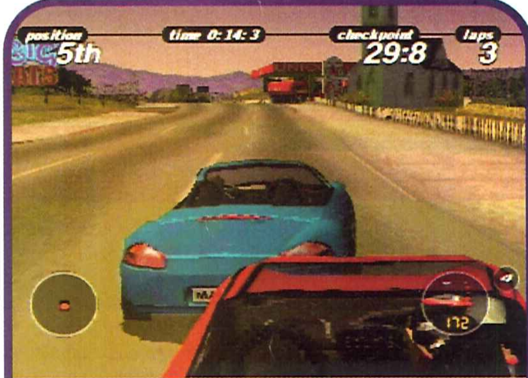


Compitiendo contra uno mismo



No hay mejor modo de aprender a pilotar que darse unas vueltas sin más obligación que correr contra el crono. Para que todo sea aún más fácil aparecerá un "fantasma" de nuestra anterior carrera que nos servirá para descubrir nuestros errores y corregirlos.

Sony presenta un juego que para muchos se convertirá en el simulador de coches más divertido de la historia. Y no les faltará razón.

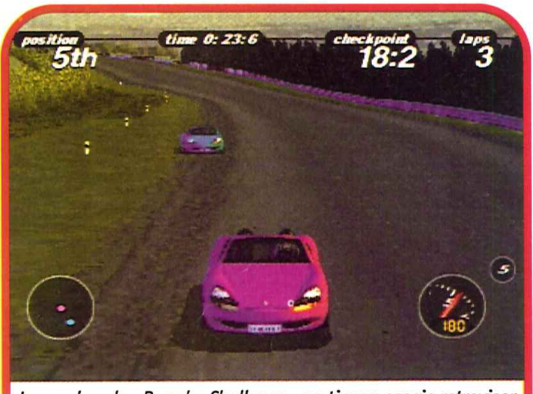


La realización gráfica general de este juego es genial, pero algunos detalles resultan realmente de lujo. Por ejemplo, podemos identificar a cada piloto e incluso ver cómo mueven las manos en el volante o la cabeza al tomar las curvas.

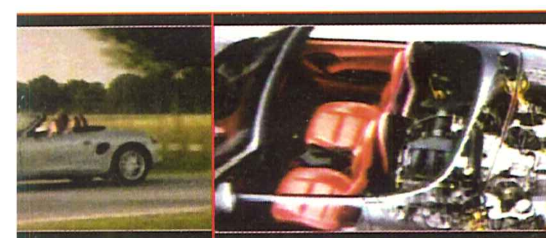
Doblemente emocionante

La opción de dos jugadores no se limita a permitirnos correr una carrera uno contra otro. Va mucho más alla al permitir a los dos jugadores que corran de manera simultánea en un campeonato. Por cierto, es el único momento en el que podremos optar por jugar con la capota.





Los coches de «Porsche Challenge» no tienen espejo retrovisor pero, al igual que ocurría en «F-1», podremos cambiar la cámara y ver lo que ocurre detrás nuestro pulsando un botón. La imagen se mantendrá hasta que lo soltemos.





Una de las opciones del juego nos ofrece imágenes reales de los Boxter, así como escenas del proceso de realización de su diseño.

¿Cómo lo quieres ver?

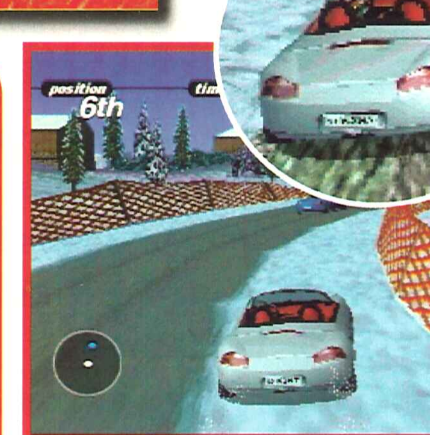
Desde dentro, desde atrás o desde arriba. Cualquiera de estas tres vistas nos permite disfrutar de una sensación de conducción perfecta y completamente jugable.





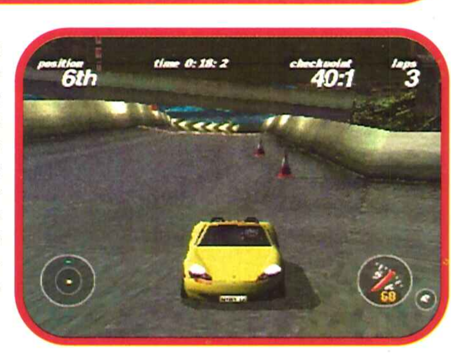


«Porsche Challenge» apenas dispone de opciones, pero lo cierto es que cuando estás ante un juego tan real como éste, casi te sobran...





En principio hay cuatro circuitos a elegir, pero a medida que vayamos ganando carreras podremos acceder a tramos y atajos de éstos que se irán abriendo poco a poco.



Si nos atascamos en cualquiera de los obstáculos de las pistas tendremos que usar la marcha atrás y la vista se convertirá en una perspectiva delantera.

➤ Campeonato. Al empezar debemos elegir un coche, seleccionar la dificultad y optar entre simulación o arcade (más o menos suavidad en el control). Después pasaremos a correr en los cuatro circuitos siguiendo un orden prefijado y con la obligación de llegar primeros en las cuatro carreras si queremos continuar. Si lo conseguimos, volveremos a correr sobre ellos, pero esta vez se habrán cerrado unos tramos y abierto otros de mayor dificultad. Si ganamos esta segunda fase pasaremos a una tercera con circuitos que se harán interactivos e irán variando el trazado (abriendo y cerrando calles, puertas, atajos...) según se vaya desarrollando la carrera. Así, el Campeonato resultará estar compuesto por un total de 12 carreras que pasarán a ser 24 si corremos con el famoso modo "espejo" con los circuitos al revés. De esta forma tan original como divertida se ha conseguido paliar la deficiencia de pistas, tan habitual en los últimos juegos de velocidad.

La única pega que podemos encontrarle en este sentido a «Porsche Challenge» es que todos los coches se comportan igual y que tan solo varían en su color y en el aspecto del piloto. Eso sí, la conducción de estos coches resulta deliciosamente sencilla, especial... perfecta. Sony ha vuelto a programar una auténtica maravilla para su consola.

Sonia Herranz

Consola:	PlayStation
Tipo:	Conducción
Compañía:	Sony
Programación:	SCEE
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	4 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 95
Los escenarios resultan sorprendentes, pero lo que más impresiona es el tamaño y detalle de los Boxters. Lástima que no haya más coches...

SONIDO: 90
Los efectos de motor, derrapes, frenazos y las voces están muy logrados, aunque falta un poco de variedad.

JUGABILIDAD: 94
Aunque no estamos ante un simulador puro (no hay ni marchas, ni neumáticos, ni nada por el estilo), en este juego no basta con mantener apretado a fondo el acelerador, sino que deberemos frenar para tomar las curvas. Por lo demás...

DIVERSIÓN: 95
Las sensaciones de conducción y velocidad están increíblemente bien conseguidas. Y las variaciones en los circuitos invitan a seguir y seguir jugando.

VALORACIÓN: 94
SCEE ha conseguido traer hasta PlayStation toda la potencia de los Porsche Boxter para crear un juego de enormes virtudes jugables e intachable calidad técnica. «Porsche Challenge» no está al nivel de opciones y realismo que su amigo «F1», -en realidad tan solo pone un coche a nuestra disposición y no podemos modificar ni sus condiciones ni la de los circuitos- pero lo cierto es que su jugabilidad resulta absolutamente genial. Sorprende y divierte como sólo saben hacerlo los mejores, los imprescindibles.

RANKING:

Porsche Challenge

F-1

Destruction Derby







Una vez más, EA ha convertido un juego en un auténtico tratado de táctica y estrategia del baloncesto. Si os apetece, podéis realizar las mismas labores que todo un entrenador de la NBA.

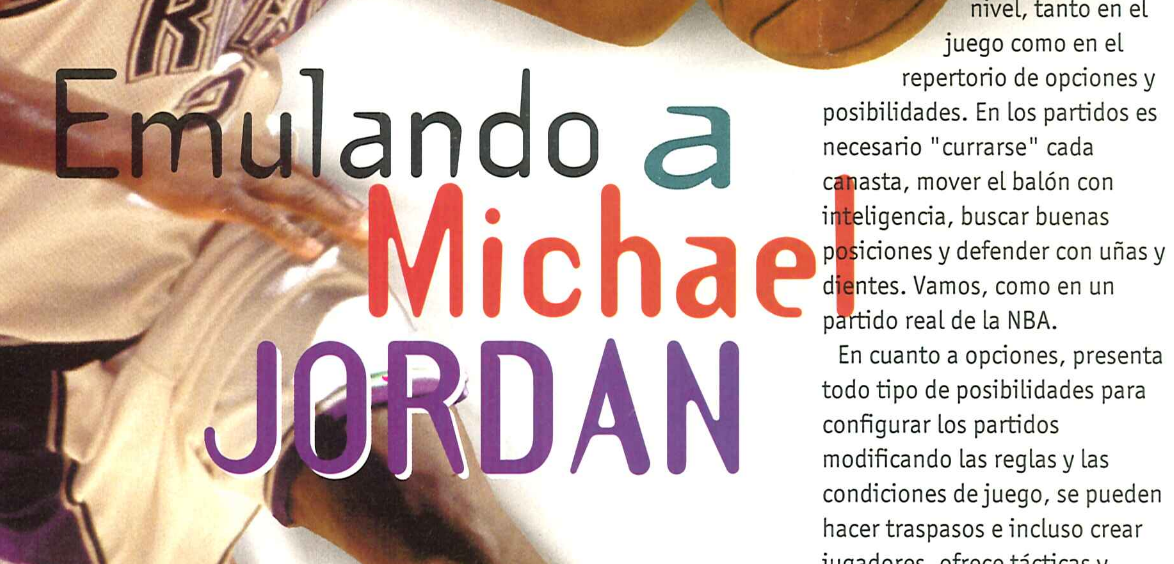


Esta versión también incluye la opción de intercambio de jugadores. De este modo, actualizar las plantillas no supondrá ningún problema teniendo en cuenta los constantes traspasos de la NBA.



NBA Live 97

MIL 10
LAC 8
1st 15.6
D. Martin



Emulando a Michael JORDAN

Con cuatro meses de retraso con respecto a PlayStation nos llega la versión para Saturn del excelente simulador de basket de EA, «NBA Live 97».

A mi juicio, la versión PSX de este título es el mejor programa de baloncesto que se haya realizado jamás para consola alguna, pero, por desgracia, en esta caso hay que poner algunos matices. Vayamos por partes.

Para los que no conozcáis de qué va la serie «NBA Live» (que seréis muy pocos), os diré que propone simulación baloncestística del más alto nivel, tanto en el juego como en el repertorio de opciones y posibilidades. En los partidos es necesario "currarse" cada canasta, mover el balón con inteligencia, buscar buenas posiciones y defender con uñas y dientes. Vamos, como en un partido real de la NBA.

En cuanto a opciones, presenta todo tipo de posibilidades para configurar los partidos modificando las reglas y las condiciones de juego, se pueden hacer traspasos e incluso crear jugadores, ofrece tácticas y estrategias como para aburrir e incluye todos los equipos y jugadores de la NBA actualizados. Como os decía, un simulador de lujo.

Este «NBA Live 97»

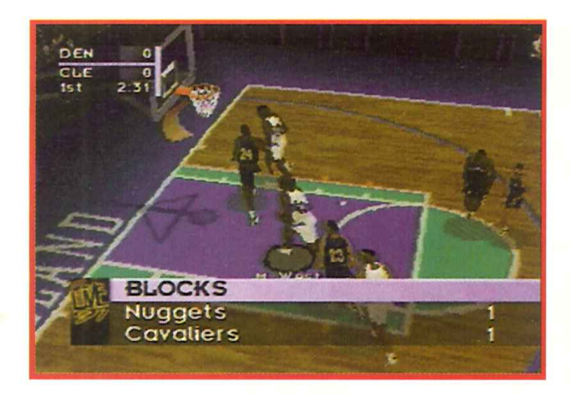
para Saturn posee igualmente todas estas virtudes. Sin embargo, lo cierto es que su nivel gráfico ha quedado por debajo de lo esperado.

Los diseños de jugadores y canchas resultan algo toscos, el movimiento parece menos fluido que en PSX y la respuesta de los jugadores es ligeramente más lenta, lo que conlleva que a veces se produzca cierta confusión en la cancha.

Con esto no quiero decir que estemos ante un juego gráficamente malo, ni muchísimo menos, simplemente que no se ha alcanzado el grado de perfección visto en otras ocasiones.

En cualquier caso estamos ante un juego muy divertido, realista, que posee una enorme calidad y que se presenta como un simulador más que recomendable.

Manuel del Campo



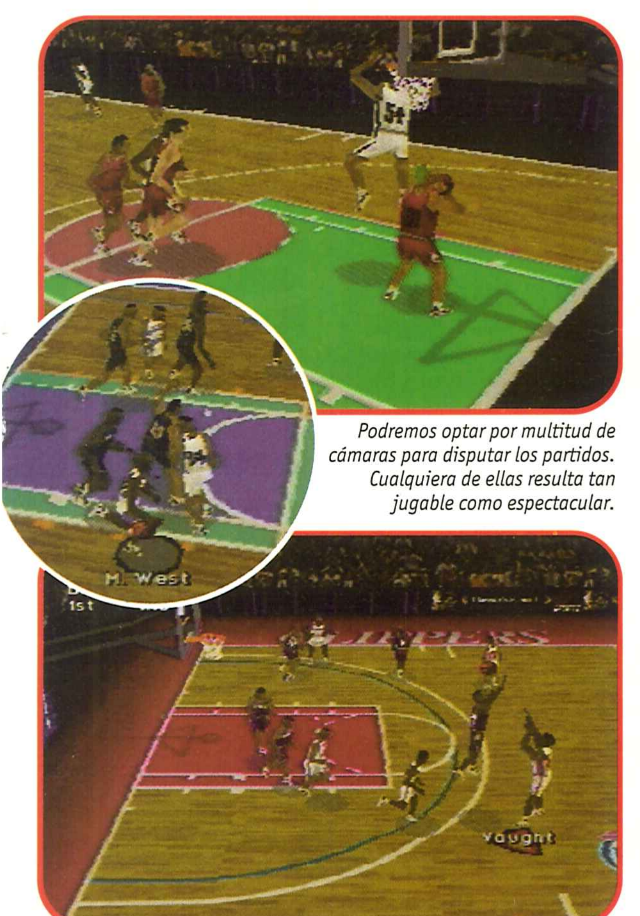


Con bastante retraso con respecto a la versión para PSX llega este título que continúa demostrando el buen hacer de la compañía canadiense en cuanto a simuladores deportivos.





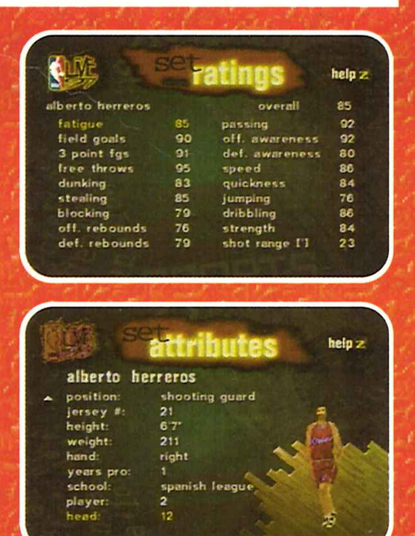




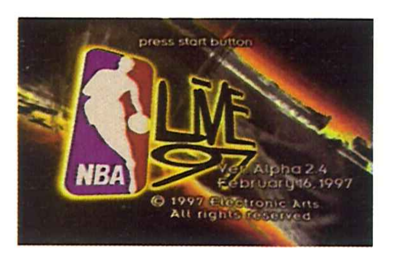
Podremos optar por multitud de cámaras para disputar los partidos. Cualquiera de ellas resulta tan jugable como espectacular.

Creando al jugador perfecto

Con esta magnifica opción podréis crear a cuantos jugadores deseéis, confeccionando todas y cada una de sus características físicas y técnicas, así como su historial. Todos estos datos quedarán guardados en la memoria de la consola.



Consola:	Saturn
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Liga y Playoffs
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 87

Presenta un buen nivel, pero queda por debajo de otros rivales, sobre todo en diseño y movimientos.

Sonido: 92

Tanto el comentarista como el público son de lo más real, y los efectos de sonido no se quedan atrás.

Jugabilidad: 90

El control no ha quedado tan perfecto como en PSX, pero aún así resulta toda una delicia.

Diversión: 91

Baloncesto del mejor nivel, aunque algunos pequeños problemas le impiden llegar a lo más alto.

Valoración: 89

Hay ocasiones en que la segunda versión de un juego queda por debajo de la primera a pesar de aparecer más tarde, estar realizado por la misma compañía y tratarse de un programa en apariencia idéntico a su antecesor.
«NBA Live 97» es un gran juego, dotado de todos los alicientes que pudimos ver hace unos meses en PlayStation, pero algunos defectos gráficos y ciertos problemas en el control le han situado un peldaño por debajo de lo esperado.
A pesar de ello, se trata de un programa de muchísima calidad que ofrece un baloncesto realista, múltiples posibilidades de juego y que seguro no defraudará a ningún buen jugón.

Ranking:

NBA Action

NBA Live 97



Diversión enorme en pequeñas dosis

Explicar a estas alturas de qué van los «MicroMachines» resulta algo reiterativo. A poco tiempo que llevéis en esto del videojuego seguro que conocéis las trepidantes carreras que estos minibólidos se han pegado tanto en las 8 como en las 16 bits.

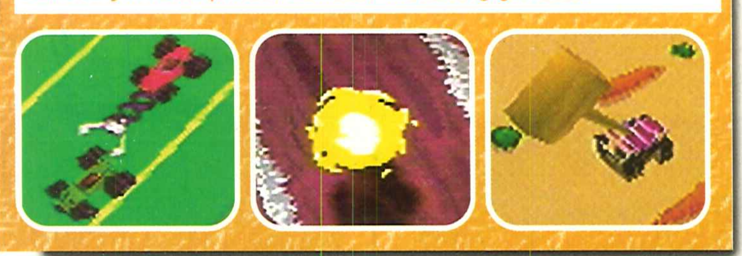
La fórmula creada por Codemasters de organizar carreras con cochecillos de juguete que corretean por circuitos "hechos en casa" se ha mostrado insuperable hasta este momento cuando de lo que se trata es de divertir a la gente con un juego vertiginoso y de sencillo control.

Lo primero que llama la atención del salto de estos minibólidos a los 32 bits es que se han abandonado la vista superior y las 2 dimensiones para dar paso a una vista que ofrece una perspectiva tridimensional de autos y circuitos. Este detalle le imprime un mayor atractivo gráfico al juego, pero lo cierto es que esta mejora no ha alterado lo más mínimo la mecánica de las carreras. El objetivo sigue siendo el mismo de siempre, es decir, llegar el primero a la meta en cualquiera de los 48 circuitos "caseros" disponibles que van desde la mesa del desayuno hasta un pupitre, pasando por alfombras, el jardín... ya sabéis.

Sin embargo, aún manteniendo inalterable la filosofía de su juego, Codemasters no se ha querido conformar con mejorar el aspecto gráfico, sino que ha incorporado un montón de nuevas virtudes que han conseguido hacer de esta versión la mejor de todos los tiempos. ➤

Tramposos S.A.

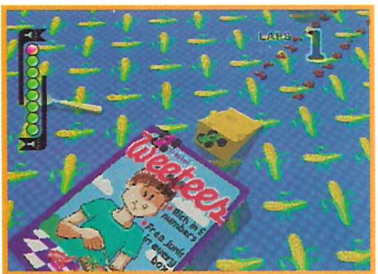
Si no conseguís ganar por la buenas, «MicroMachines V3» os permite valeros de otros recursos menos honorables pero igualmente eficaces con los que podréis destruir a los adversarios: items en forma de pinzas, bombas, martillos gigantes...









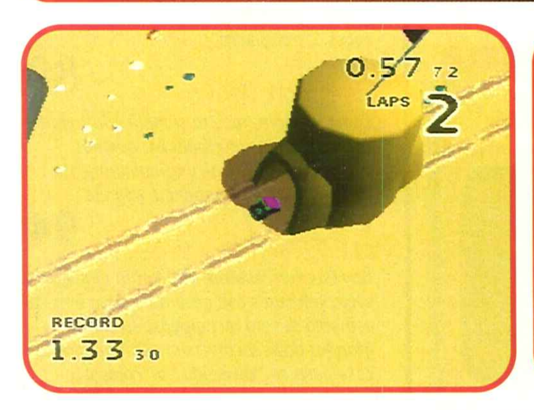


Los registros y los vehículos ganados por vuestro piloto podrán ser guardados en la Memory Card. Así podréis llevaros vuestras marcas a casa de un amigo y retarle a una nueva modalidad , la carrera Keepsies.

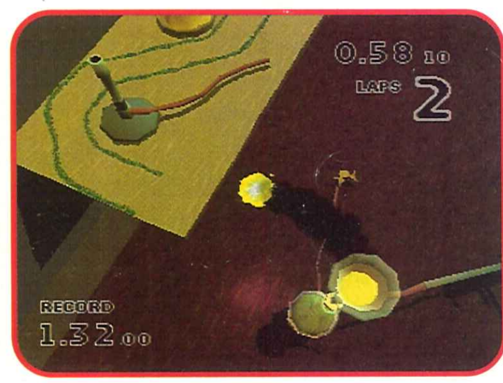




Tres dimensiones, 48 circuitos, hasta 32 vehículos e inagotables modos de juego son las virtudes que estrena en PSX este magnífico «MicroMachines V3».







«MicroMachines V3» permite a un grupo de hasta 8 amigos disfrutar simultáneamente de las carreras más alocadas y divertidas del mundo consolero.





Juega como quieras

Uno de los aspectos destacables de «MM V3» es su amplio menú de opciones. Este nos permite disputar desde los célebres "Head to Head" (donde hay que sacar al rival de la pantalla), hasta pruebas cronometradas, pasando por eliminatorias, torneos en los que hay que quedar entre los 2 primeros o un novedoso modo "Keepsies" que nos permite correr contra un amigo con los coches que hayamos ganado en otros modos de juego (guardados en la Memory Card). Pero esto es sólo una pequeña muestra de todas las modalidades de competición posibles...





No os dejéis engañar por su apariencia infantil y simplona: las carreras resultan bastante complicadas y los errores se pagan como en ningún otro juego de coches.



«MicroMachines V3» cuenta como siempre con 8 personajes para elegir, aunque lo cierto es que su presencia es anecdótica. Muchos de ellos como Spider, Cherry o Jethro son ya clásicos de esta divertida saga.



Cuando intentéis batir el récord de una pista podréis ver representado en forma de sombra el recorrido realizado por el poseedor de la marca. Con esta ayuda podréis apurar más en las curvas y saber en qué tramos se pueden arañar algunos segundos.



Premios sobre ruedas







Al batir un récord o ganar un torneo recibiréis como premio un coche nuevo (no seleccionable de otra forma) que podréis usar en otros modos de juego.

➤ Tan tajante afirmación la realizamos porque en «MicroMachines V3» nos encontramos también con un completo menú de opciones formado por torneos, eliminatorias, pruebas contrarreloj, duelos 1 contra 1 y un sinfín de modos de juego listos para ser disputados por un número de jugadores que puede ir entre 1 y 8. Además, se han añadido ítems que permiten atacar a los rivales, vehículos ocultos que aumentan el repertorio hasta un total de 32 coches, posibilidad de guardar en la Memory Card los progresos de nuestro piloto, una auto-escuela para practicar y, ¡alucinad! hasta la traducción de textos y voces al castellano.

Gracias a todos estos retoques cada carrera se convierte en una experiencia única donde hay que combinar la precisa conducción con la astucia para deshacernos de nuestros rivales y donde no hay espacio para el aburrimiento.

«MicroMachines V3» se presenta así como un juego tan atractivo, refrescante y divertido como la primera vez que se estrenó, pero que ha sabido aprovecharse de todas las posibilidades técnicas y jugables que ofrece la Nueva Generación. Tan genial como siempre.

Roberto Lorente

Consola:	PlayStation
Tipo:	Conducción
Compañía:	Codemasters
Programación:	Codemasters
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	48 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 89
El buen trabajo realizado con los polígonos ofrece unos bólidos pequeños pero llenos de detalles y un entorno 3D de lo más realista. Lo que menos nos gusta es el escaso campo de visión.

Sonido: 90
Los efectos de sonido nos dan la sensación de estar jugando en un lugar real. Las melodías en la misma línea y las voces... traducidas.

Jugabilidad: 88
Como siempre, resulta complicado cogerle el truco a estos minibólidos. Además, algunos circuitos son endiabladamente complicados. Su apariencia engaña.

Diversión: 94
Hay que ser bastante hábil para manejar estos vehículos con garantías. Si lo eres, tu esfuerzo se verá recompensado con grandes dosis de diversión. Con amigos la cosa pasa de "divertida" a "colosal".

Valoración: 92
«MicroMachines» ha aparentado siempre ser un juego sencillo, pero lo cierto es que requiere bastante habilidad por parte del jugador. Una vez superado este escollo se presenta como un juego que te pone los nervios a flor de piel y que no te permite despistarte si un segundo si no quieres acabar con tu cochecito estrellado contra el suelo.
Esta versión para PSX mantiene todo este interés, pero la cosa se ha visto mejorada notablemente a nivel técnico y de opciones, redondeando un juego que sigue siendo sinónimo de entretenimiento y que carece de fecha de caducidad.

Ranking:
MicroMachines V3
Supersonic Racers

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 49 - 350 PTAS

¡¡Todas las novedades para tu N64!!

WAVE RACE 64

FIFA 64

SHADOWS OF THE EMPIRE

TUROK

Concurso

Regalamos 5 lotes de consola NINTENDO 64 + cartucho de SHADOWS OF THE EMPIRE

La mejor aventura para Super Nintendo

TERRANIGMA

Continuamos con la GUÍA COLECCIONABLE de MARIO 64

Para ponerse al día con Nintendo 64. Presentamos los juegos más alucinantes, disponibles desde ya en 64 bits. Aquí lo podrás leer todo. Lo que ya está y lo que va a venir...

El concurso más esperado del año. 5 Consolas N64 + 5 cartuchos de Shadows of the Empire. No pierdas tiempo y participa.

Lo dice la crítica. Estamos ante el juego de ROL más impresionante que Nintendo ha traído a España. Así es Terranigma, en castellano, claro.

Si no quieres quedarte fuera de Mario, hazte con la segunda entrega de la única guía que te descubre todos los secretos del fenomenal juego para N64.

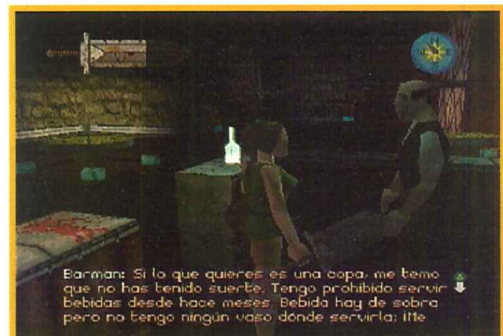


Sólo usuarios Nintendo.

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

EXCALIBUR 2555 A.D.

Por su aspecto muchos podríais pensar que estamos ante una secuela de «Tomb Raider». Lo cierto es que existen bastantes similitudes gráficas entre ambos juegos, pero «Excalibur» apuesta mucho más por la estrategia y el diálogo que por la habilidad y el salto.



En busca de la diversión perdida

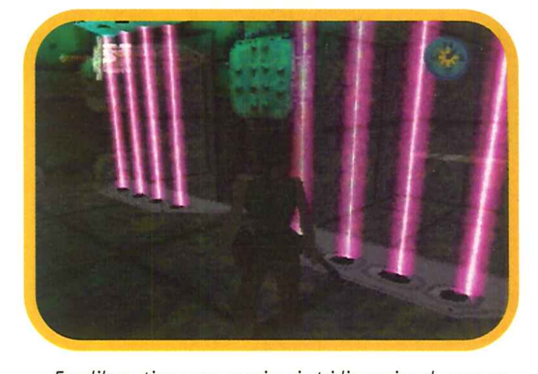
«Excalibur» podría ser considerado a primera vista como una imitación del laureado «Tomb Raider», pero lo cierto es que, cuando llevas un rato jugando, descubres que los parecidos y las diferencias se reparten al 50 por cien y que estás también ante un gran título, pero que posee su personalidad propia.

Entre las similitudes encontramos su casi idéntica apariencia gráfica y el hecho de que también cuenta con una protagonista femenina, pero lo cierto es que, a partir de aquí, empezamos a hablar de otra cosa pues este juego apuesta mucho más por los laberintos que por las plataformas, con todo lo que esto conlleva.

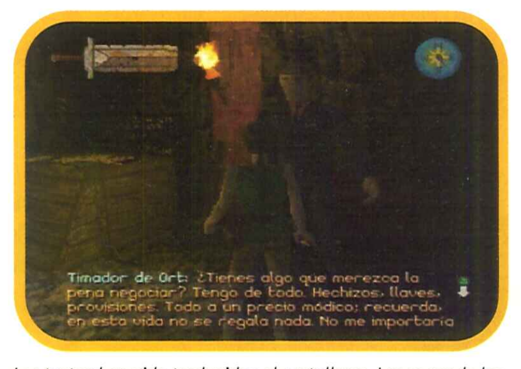
«Excalibur» es ante todo una aventura, entendiendo por ello un juego en el que deberás hablar con un montón de personajes y recoger y utilizar numerosos objetos con el fin de ir resolviendo diferentes situaciones. Además, Beth, así se llama la protagonista, deberá -al igual que nuestra vieja amiga Lara-, moverse por intrincados laberintos, pero sus movimientos se limitarán aquí a andar o correr (es decir, que no podrá saltar ni realizar ningún tipo de acrobacia) y aunque también deberá utilizar armas para liberarse de algunos peligros, lo cierto es que más que la fuerza de su brazo, deberá controlar la fuerza de su mente.

Con este planteamiento tan típicamente aventurero y con un entorno gráfico brillante, que consigue meterte de lleno en un ambiente medieval y enigmático, se presenta esta aventura de acción que gracias a su dificultad ajustada y progresiva te obligará a ir aprendiendo a combinar con mesura el uso de la palabra y de la espada, de la razón y de la fuerza, garantizándote así diversión para unos cuantos meses.

Manuel del Campo

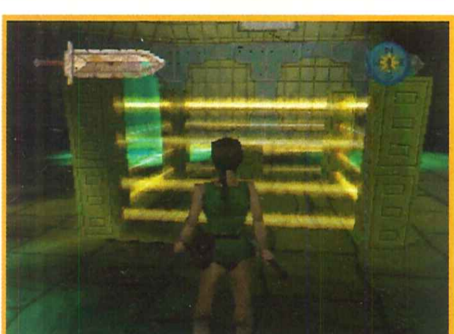


«Excalibur» tiene una apariencia tridimensional, pero en realidad tan sólo nos moveremos en dos dimensiones, ya que no podemos saltar. La sensación de libertad será, sin embargo, casi total y podremos ir y venir a nuestro antojo.



Los textos han sido traducidos al castellano. Las voces de los personajes, sin embargo, se han mantenido en inglés.

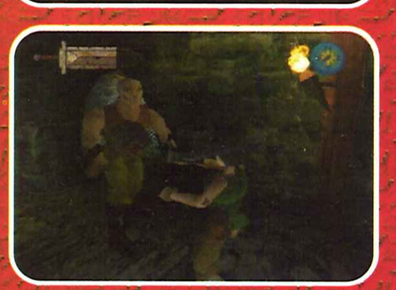




En defensa propia

En algunas ocasiones -ni muchas ni pocas ni todo lo contrario- aparecerán ante nosotros enemigos de diferentes tipos. Para acabar con ellos generalmente deberemos hacer uso de nuestra espada, aunque a veces también deberemos recurrir a hechizos.







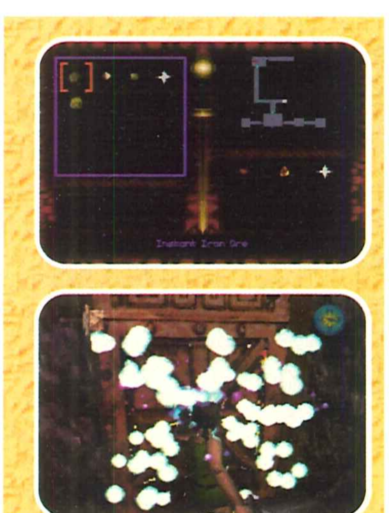
«Excalibur es una aventura de acción que pondrá a prueba nuestra inteligencia casi constantemente ofreciéndonos todo tipo de puzzles. Sin duda, nuestra mente será nuestra mejor arma para finalizar con éxito nuestra misión.



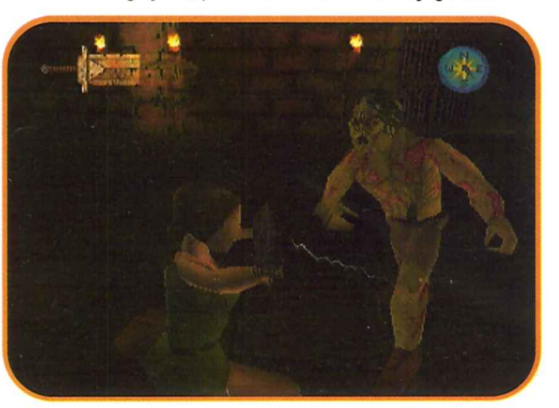
«Excalibur» es uno de esos juegos tocados por la mano de la genialidad. Dialoga, piensa, busca, corre, deduce, lucha.. pero, sobre todo, diviértete.



El juego también nos ofrecerá la posibilidad de variar el punto de vista. El más cómodo será el que os mostramos en la imagen superior, aunque también hay otras "tomas" bastante más cinematográficas, pero notablemente menos jugables.



Aquí podéis ver el menú al que deberemos estar accediendo casi continuamente. En él se nos muestran los objetos que llevamos, los hechizos que podemos realizar y, lo más útil, un mapa de las zonas visitadas.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Telstar
Programación:	Tempest
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	ND
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 88
Las formas son algo toscas, pero los efectos de luces son geniales, el movimiento muy rápido y la ambientación muy conseguida. Es un pseudo 3D muy atractivo.

Sonido: 90
Músicas, voces (en inglés), gritos desgarradores, choques de espadas, pasos tenebrosos... todo raya a gran altura.

Jugabilidad: 92
Beth se maneja con soltura y la progresiva dificultad de los retos te van enganchando paulatinamente.

Diversión: 90
Si andas buscando un juego que te divierta pausadamente, sin excesivas tensiones, y que te haga pensar, encontrarás en «Excalibur» el juego ideal.

Valoración: 90
Este juego te engancha desde el primer momento por su atractivo aspecto gráfico y, cuando te quieres dar cuenta, estás metido de lleno en un enigmático mundo en el que a cada paso tendrás que poner a prueba tu inteligencia, pero en el que, además, tampoco podrás dormirte ni un segundo por si te sale alguna sorpresa inesperada...
Sin duda, se trata de un excelente juego que ha sabido combinar magistralmente la acción con la estrategia y que se convierte en una muy buena inversión por su larga vida. Muy recomendable, sobre todo para los jugones de gatillo relajado y mente inquieta.
Y, además, está traducido. Bien.

Ranking:

Excalibur 2555 A.D.

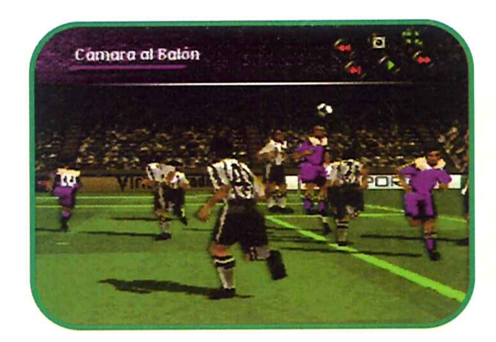
Kings Field





FIFA 97





La MAGIA del fútbol

Les ha costado. Han pasado casi cuatro meses desde que salió este título para PlayStation, pero por fin EA Sports lanza este esperadísimo simulador en su versión para la 32 bits de Sega.

La verdad es que pocas diferencias podemos encontrar entre este juego y el mencionado para la consola de Sony pues, una vez más, «FIFA Soccer» presenta su inconfundible estilo, su apuesta por la simulación más pura, el control más complejo y las mil y una posibilidades de juego.

Aquí, ya lo sabéis, todo influye. Desde la calidad del equipo, hasta la táctica que escojas y, por supuesto, resultando imprescindible tu habilidad a la hora de manejar las variantes que ofrecen las cualidades técnicas de cada uno de tus jugadores. Eso sí, para no desesperar a los amantes de la sencillez, EA ha introducido distintas opciones que, mediante la combinación del sistema simple o complejo de control con los clásicos tres niveles de dificultad (Principiante, Semi Pro y Pro), cualquier jugador puede adaptarse a las condiciones de este juego. Aún así, no os hagáis ilusiones, pues lo cierto es que ni siquiera en el nivel más sencillo llegaréis a dominarlo desde la primera partida.

Por supuesto, su afán de simulador no sería el mismo de no haber venido acompañado de una realización técnica exquisita, de notables animaciones de los jugadores de un impresionante sonido ambiente y, lo más importante, de un excelente plantel de equipos que incluye 12 ligas (incluida la española), con todos sus clubs y un puñado de selecciones, todos ellos con los nombres reales de sus jugadores. Y para que no se os quede anticuado, tampoco falta la siempre agradecida opción de fichajes y actualización de jugadores.

Un gran juego de fútbol a la altura de lo que esta consola se merece. La espera ha merecido la pena.

Manuel del Campo



El trabajo realizado por EA Sports a nivel gráfico ha resultado, una vez más, brillante. En esta repetición podemos ver cómo un jugador pasa por delante de la cámara y se le ve con absoluta nitidez. Adiós a los pixels.



Esta versión mantiene todas las señas de identidad de la saga, por lo que nos encontramos ante un simulador que exige de nosotros mucha habilidad para poder llegar a dominar sus infinitas posibilidades.

En un juego de fútbol resulta fundamental incluir esta opción: los fichajes. La posibilidad de intercambiar jugadores permite actualizar las plantillas, con lo que los partidos ganan en emoción y realismo. Bien por EA.



Esta versión incluye la liga española y no sólo podréis jugar con vuestro equipo y hacer la alineación que más os guste con jugadores reales, sino que además las camisetas llevan los colores de los clubs auténticos.

También hay fútbol-sala

Al igual que ocurrió en PlayStation, EA nos obsequia con un modo de fútbol "indoor" en el que juegan equipos de 6 jugadores y donde no hay fueras de banda ni de puerta. Un divertido entretenimiento en el que podréis meter muchos goles.

«FIFA 97» llega por fin a Saturn para alegría y disfrute de los buenos amantes del fútbol.

El juego incluye hasta ocho cámaras diferentes, a cual más espectacular.

Esta versión vuelve a incluir tres tipos de competición: Liga, Torneo y Playoffs. Para disputarlos podréis elegir entre las 12 ligas internacionales disponibles, o bien optar por las selecciones nacionales



Consola: SATURN
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: EA
Programación: EA SPORTS
Nº de jugadores: DE 1 A 4
Nº de fases: LIGAS Y TORNEOS
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 93
Ocho cámaras, diseño impecable de los jugadores y excelentes animaciones, aunque algo menos suaves que en PSX.

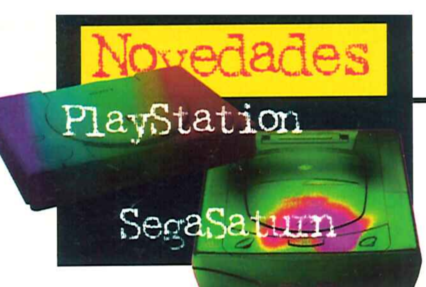
SONIDO: 92
Impresionante el sonido ambiente y el golpeo de balón. Los comentaristas resultarían muy divertidos... si se les entendiera.

JUGABILIDAD: 90
La de siempre. Cuesta hacerse con él y algunos aspectos del juego parecen casi imposibles. Con mucha práctica lograréis sacarle muchísimo partido.

DIVERSIÓN: 92
Con tantas posibilidades y equipos y una realización técnica de este calibre, este apartado está garantizado. Fútbol de alta escuela.

VALORACIÓN: 92
La llegada de «FIFA» a Saturn ha cumplido con las expectativas. Estamos ante un sensacional juego de fútbol que presenta un nivel de calidad similar al de su homónimo en PlayStation (a pesar de que se echa en falta alguna opción, como la creación de equipos, y que las animaciones resultan menos fluidas) y que sin duda satisfará por completo a los seguidores de esta mítica serie.
Por si aún queda en el mundo alguien que no conozca la saga «FIFA» repetimos que se trata de un simulador con todas las de la ley, por lo que no esperéis cargar el juego y empezar a meter goles como locos. Al contrario, para ganar los partidos tendréis que sudar la camiseta hasta llegar a controlar las inagotables posibilidades que ofrece el juego en cuanto a pases, remates, tácticas... Cuando lo consigáis, descubriréis por qué esta es la serie de fútbol más vendida en el mundo.

RANKING:
World Wide Soccer
Fifa 97
Fifa 96



Lucha mental

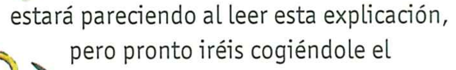
SUPER Street Fighter II Puzzle Turbo

Han cambiado su duro aspecto de luchadores callejeros por un simpático look de tiernos guerreros y han sustituido la fuerza de sus puños por la de su inteligencia. Estamos hablando de los chicos de «Super Street Fighter II», quienes se han lanzado a protagonizar un divertidísimo título en forma de puzzle.

La mecánica general del juego no es, sin embargo, ninguna novedad, ya que pudimos disfrutar de algo parecido en títulos como «Puyo-Puyo» y sus variantes en forma de «Dr Robotnik» para Mega Drive.

En «S.S.F. Puzzle Turbo»

deberemos ir colocando piezas de dos joyas que van cayendo de la parte superior de la pantalla y que pueden ser giradas en cualquier dirección. La particularidad de este juego radica en que una pieza diferente (algo así como una canica brillante) hace desaparecer todas las joyas que toque de su mismo color y cuando esto ocurra enviaremos al rival una avalancha de piezas que no pueden hacerse desaparecer hasta que pase cierto número de turnos indicado por el número que llevan en su interior. Al principio el juego resulta tan complicado como os lo



estará pareciendo al leer esta explicación, pero pronto iréis cogiéndole el tranquillo y, al final, «S.S.F. Puzzle Turbo» acabará por engancharos de tal forma que os resultará imposible despegaros de él.

Para darle aún más alicientes a la cosa, los personajes aparecerán en el centro de la pantalla realizando golpes en función de las joyas que vayamos consiguiendo explotar. No tiene ninguna trascendencia en el juego, pero queda muy gracioso.

Como habéis podido deducir, el juego siempre es para dos jugadores, ya sea un amigo o la propia máquina.

Además, disponemos de tres modos de juego: un modo Historia contra la consola con enfrentamientos sucesivos con los ocho luchadores, un modo Versus contra otro jugador y el curioso Street Puzzle, que os explicamos más detenidamente en uno de los apartados de este reportaje.

Una muy buena noticia para quienes gusten de poner a prueba su agilidad mental, pues este juego les encantará.

Sonia Herranz









A golpe de puzzle







Para darle más vistosidad al desarrollo juego, los luchadores de «Street Fighter» se pelearán automáticamente en el centro de la pantalla y efectuarán golpes más o menos potentes en función de las "explosiones" que consigamos.

Consola:	PlayStation/Saturn
Tipo:	Puzzle
Compañía:	Virgin
Programación:	Ocean
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 luchadores
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD Rom







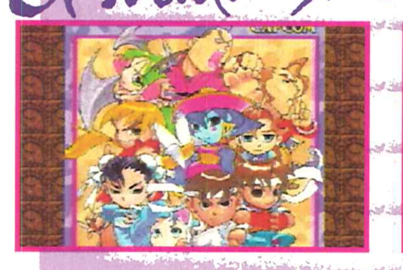
La mecánica de este juego es similar a la de títulos como «Puyo Puyo» o «Dr. Robotnik», si bien nuestros movimientos se verán acompañados por la presencia de viejos conocidos como Chun-Li, Ryu y compañía.

Los personajes del simulador de lucha más emblemático de la historia reaparecen en las 32 bits con un juego de puzzles que pondrá a prueba tu agilidad mental.



Los números que aparecen en el interior de la joyas indican los turnos que tienen que pasar hasta que puedan ser explotadas.

El Modo "Street Puzzle"









En esta modalidad el jugador debe ocuparse -además de su tarea habitual de hacer desaparecer joyas- de conseguir estrellas. Cada una de estas estrellas ofrece un tipo diferente de sorpresa que pueden ser ilustraciones, efectos y bandas sonoras para cada personaje, códigos secretos que dan acceso a nuevos modos de juego e incluso luchadores secretos. Cada uno de los ocho personajes posee seis estrellas, por lo que existen un total de 48 secretos de todo tipo.





Akuma es uno de los personajes ocultos y, como tal, no está disponible en un principio. Como ya es habitual en él, ejerce de enemigo especial entre fases.

Gráficos: 90

Dentro de la limitación del género es de resaltar la utilización de los luchadores, que realizan todos sus movimientos característicos. Genial

Sonido: 88

Además de disfrutar de las melodías más significativas y las voces de los personajes, tendremos un amplio elenco de "sonidillos" típicos de los puzzles.

Jugabilidad: 89

Cuesta un poco cogerle el tranquillo a la mecánica, pero al cabo de un rato tus únicos problemas se limitarán a hacer explotar las joyas.

Diversión: 88

Como todos los juegos de este tipo, resulta tremendamente enganchante. Con dos jugadores, el doble de diversión.

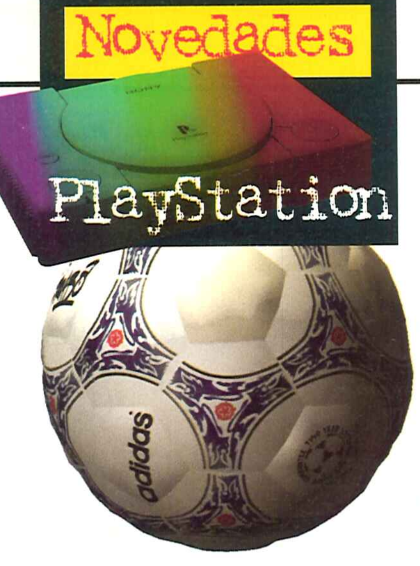
Valoración: 89

Este compacto -el cual, por si no os ha quedado aún claro, nada tiene que ver con la lucha- posee las cualidades de los mejores juegos de puzzle o inteligencia, a lo que se le añade el encanto que aportan unos personajes tan emblemáticos como los de la saga «Street Fighter».
Es un juego totalmente absorbente y enormemente divertido que, además de sus modos para jugar contra un amigo o contra la propia consola, cuenta con una modalidad muy simpática que le va añadiendo nuevos alicientes a cada partida.
Si ya os conocéis de memoria «Bust a Move2» y no tenéis rivales en el barrio, haceros con este fenomenal «S.S.F.II Puzzle Turbo». No os arrepentiréis.

Ranking:

Bust-A-Move 2

Street Fighter Puzzle



adidas power soccer






La liga de las estrellitas

Psygnosis regresa al fútbol con la segunda parte de su atractivo «Adidas Power Soccer», editado hace más de un año. En aquel entonces su apuesta resultó muy llamativa, pero principalmente por su apariencia gráfica, ya que la jugabilidad ofrecía algunos aspectos discutibles.

En esta segunda parte Psygnosis ha mantenido el notable nivel técnico de su predecesor e incluso ha mejorado algunos de sus apartados -como el sonido, en el que se han incluido comentarios de las jugadas en castellano- e igualmente se ha preocupado por ampliar el número de opciones y posibilidades, presentando un aceptable repertorio de equipos (uno de los aspectos más criticados de la primera parte) y más modos de competición.

Sin embargo, desgraciadamente, su estilo de juego, que ya cuestionamos en la primera parte, apenas ha evolucionado y no se han corregido los defectos.

El inconveniente de este «APS International 97» reside en que el desarrollo del juego se hace demasiado entrecortado, con constantes robos de balón por parte de los dos equipos. Esto se produce debido a que el equipo que no está en posesión del balón cuenta con muchas más ventajas: los defensores se mueven bastante más rápido y las entradas son demasiado efectivas (o pasa el jugador o la pelota, pero casi nunca los dos juntos), lo que conlleva que elaborar jugadas de ataque resulte una empresa más que complicada.

Además, el equipo que lleva el balón se encuentra limitado por el hecho de que el jugador que recibe un pase jamás devuelve inmediatamente el balón, sino que primero se para y después pasa o tira, con lo que se facilita aún más la labor del defensor.

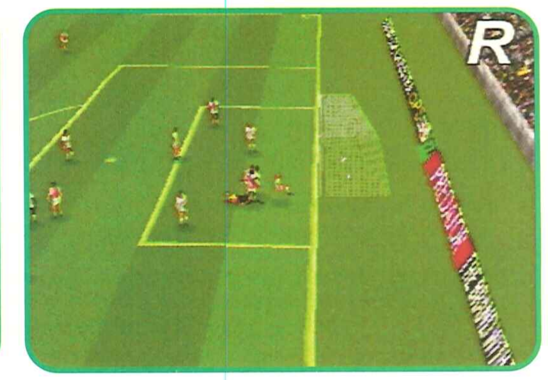
Por otra parte, hay que señalar otros aspectos cuestionables como la complicación del control, la excesiva dificultad para realizar remates especiales (voleas, cabezazos chilenas...) o el hecho de que la mayoría de los goles sean de parecida factura.

En definitiva, estamos ante un simulador de fútbol que, -como todo en esta vida- tiene sus pros y sus contras pero que en su conjunto puede ser valorado como un juego enormemente espectacular pero medianamente jugable.

Manuel del Campo











Al igual que en su predecesor, la explicación de las diferentes habilidades de los jugadores constituye ya de por sí un espectáculo. Lástima que los movimientos más complicados resulten un secreto difícil de desvelar...



El impresionante aspecto gráfico sigue siendo el punto más destacado de esta famosa serie futbolística. Desgraciadamente, la jugabilidad también continúa siendo su punto más débil.



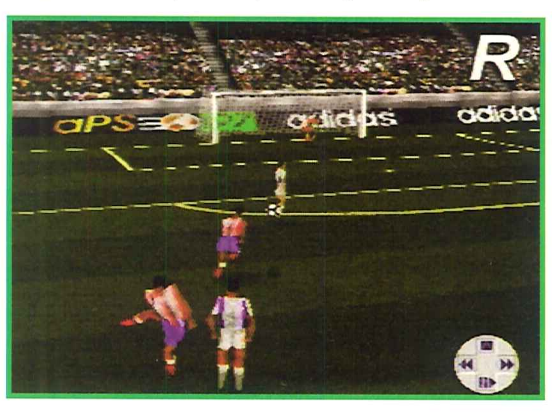








El lanzamiento de las faltas se convierte en una de las acciones más brillantes del juego. Aquí vemos al mismísimo Ronaldo dispuesto a dar un paso más para conseguir el Trofeo Pichichi.



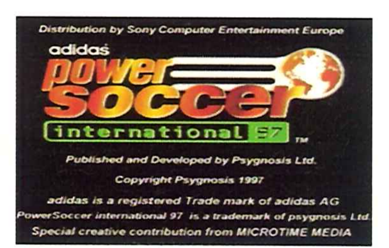
Psygnosis es, posiblemente, la compañía de videojuegos más completa del momento. En los simuladores de fútbol, sin embargo, no consigue alcanzar el máximo nivel.

Los mejores equipos

Spain	Inter	Top20
Atletico Madrid	Brazil	Milan AC
Barcelona	Germany	Ajax Amsterdam
Valencia	France	Dortmund
Betis	Czech Republic	Glasgow Rangers
Espanyol	Italy	Juventus
Compostela	Netherlands	Manchester
Real Madrid	Sweden	FC Porto
Tenerife	Spain	Auxerre
Real Sociedad	Russia	Atletico Madrid
Deportivo Coruna	Denmark	Grasshoppers
Celta	Portugal	Steaua Bucarest
Oviedo	Columbia	Fenerbahce
Zaragoza	England	Ifk Gothenburg
Racing	Mexico	Rapid Vienne

En esta ocasión Psygnosis ofrece un repertorio de equipos mucho más amplio, que incluye la liga española, los mejores equipos europeos y las selecciones más potentes, con los jugadores reales.

Consola: PlayStation
Tipo: Deportivo
Compañía: Sony
Programación: Psygnosis
Nº de jugadores: De 1 a 4
Nº de fases: Ligas y Torneos
Niveles de dificultad: 4 niveles
Memoria: CD ROM



Gráficos: 89
Mantiene el buen tono de la primera parte, aunque ahora ya no sorprende tanto como entonces. Gran nivel.

Sonido: 90
La inclusión de una voz en castellano se une a los sobresalientes efectos de sonido y público.

Jugabilidad: 84
Irregular. Los movimientos básicos (tiros, pases cortos y largos, tackling) son sencillos, pero otros (correr, rematar de diferentes maneras) resultan algo complicados. Nivel aceptable.

Diversión: 82
Tiene sus alicientes, pero en general resulta complicado realizar una jugada larga.

Valoración: 84
Estamos ante un buen simulador de fútbol, con una más que notable realización gráfica, con un buen repertorio de opciones y torneos, y con un plantel de equipos respetable, que incluye los nombres reales de los jugadores.
Sin embargo, el aspecto más importante ha quedado algo irregular: el desarrollo de los partidos resulta difícil, con una clara superioridad de las acciones destructivas sobre las constructivas.
Es un juego entretenido y de calidad, pero los hay bastante mejores.

Ranking:
FIFA 97
FIFA 96
Olympic Soccer
Adidas P.S.I. 97

Samurai Shodown III

De NeoGeo a PlayStation

Sony se ha decidido por fin a acercarnos las esperadas versiones de los clásicos de lucha que SNK ha preparado para PlayStation. El estreno se produce con «Samurai Shodown 3», un juego que tanto en arcade como en Neo Geo demostró la habilidad de SNK para crear apocalípticos personajes, estremecedores escenarios y, sobre todo, contundentes golpes y ataques especiales.

La fidelidad de esta versión con el juego original es casi absoluta y tanto en su planteamiento como en su aspecto gráfico, no encontraremos apenas diferencias. Así, podremos elegir doce personajes que usan armas blancas en su lucha; una barra de energía que permite realizar golpes especiales de tal espectacularidad y contundencia que pueden parecer "fatalitys"; un zoom preciso, de un manejo sencillo; multitud de ataques especiales... Incluso elementos tan característicos como el cambio de luz en los escenarios (en el mismo combate), o la aparición de objetos como bombas o comida se mantiene con total fidelidad al original. Y lo mismo se puede decir del curioso sistema que permite elegir el carácter de los personajes entre bueno a malo, lo que cambia los golpes y ataques especiales y convierte la cifra de 12 luchadores en 24.

Las diferencias se encuentran, sin embargo, en el apartado técnico del juego: los personajes parecen más pequeños y ligeramente más lentos, nada demasiado importante si no se ha jugado a la versión Neo Geo. Pero lo que sí es importante es el insufrible tiempo de carga que habremos de soportar en cada cambio de pantalla. La máquina carga para llevarnos a la pantalla de VS, carga para enseñarnos la típica viñeta de "voy-a-acabar-contigo" y carga para llevarnos a luchar. Cargas larguísimas que tienen una relación directa con la elevada calidad gráfica, pero que se convierten en un serio problema para un juego de lucha tan dinámico y vibrante como debería ser éste.





Sonia Herranz





Ciertos ataques simultáneos culminarán con las armas enlazadas como en las películas de espadas. Deberemos pulsar un botón a gran velocidad para que nuestro luchador sea el que quede en pie.



PlayStation recibe uno de los mayores clásicos de la lucha de todos los tiempos en una versión que mantiene todas las virtudes del original, pero que sufre en sus carnes la lentitud de carga del CD.





Esta versión mantiene el diseño gráfico de decorados y personajes a base de sprites, lo que permite ejecutar los movimientos a gran velocidad.



Uno de los elementos característicos de «SS3» es la posibilidad de elegir el carácter del personaje (bueno o malo), lo que cambia sus movimientos y ataques especiales. De esta forma los 12 personajes se convierten en realidad en 24.





Con la barra de "Pow" hasta arriba pueden realizarse golpes especiales que desarman al rival y pueden llegar a arrebatarle media barra de energía. Pueden incluso variar el aspecto del escenario.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Sony
Programación:	SNK
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	12 luchadores
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 88
Correctos, rápidos, espectaculares... aunque en los escenarios falta el color y la vidilla de otros grandes arcades de lucha.

Sonido: 87
Efectos sonoros de gran calidad, sobre todo el entrechocar de metales. La banda sonora es totalmente oriental.

Jugabilidad: 89
Hay una gran cantidad de ataques especiales que se realizan con bastante sencillez. Además es un juego de lucha de "los de antes", muy intuitivo y fácil de seguir pese a no saber hacer magias.

Diversión: 88
Los doce luchadores se convierten en 24 si tenemos en cuenta sus opuestas facetas morales, lo que le convierten en un juego largo y duradero.

Valoración: 87
Un buen juego de lucha de estilo tradicional (sprites de explosivos ataques y veloces movimientos) con una ambientación soberbia. Eso es «Samurai Shodown 3», un bombazo para los incondicionales del género. Éstos y quienes estén un poco cansados de las virguerías poligonales encontrarán aquí combates rápidos, dinámicos, llenos de alternativas y plagados de escenas espectaculares. Pero hay que dejar bien claro un tema: el tiempo de carga que hay que soportar entre combate y combate se hace excesivo, tan largo que se convierte en un auténtico problema.

Ranking:
Tekken 2
Street Fighter Alpha 2
Samurai Shodown 3

¡Mass... madera!

MASS® DESTRUCTION

En una época en la que priman los potentes simuladores de coches, los apasionantes juegos de lucha o las complejas aventuras gráficas, son especialmente bien recibidos los programas que proponen la diversión más simple y directa, llevando la denominación de arcade a su más radical acepción.

Este es el caso de «Mass Destruction», un juego que en principio podría ser comparado con la serie «Strike», pero que en verdad queda bastante lejos del carácter estratégico de la saga de Electronic Arts.

La mecánica del juego es bien sencilla. El jugador dispone de un tanque equipado con todo tipo de armas y debe cumplir las concretas misiones ordenadas por el alto mando.

Estas misiones suelen consistir en destruir diferentes localizaciones -radares, aeropuertos, bases, suministros de agua y combustible...- pero en ocasiones puede que el jugador se vea obligado a proteger determinadas instalaciones aliadas, rescatar a algún prisionero despistado o encontrar misteriosas cajas de armamento nuclear.

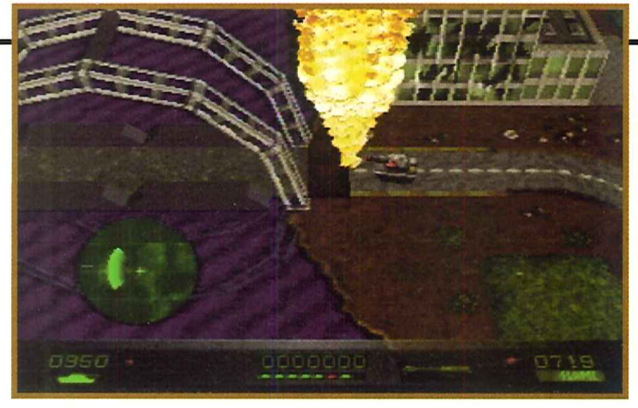
Todas estas misiones se desarrollan en mapeados en los que el jugador puede moverse con total libertad y que, por supuesto, se encuentran infestados de tropas enemigas en forma de tanques, artillería e infantería. El jugador tan sólo debe preocuparse de encontrar los objetivos, destruir a todos los enemigos que encuentre a su paso y vigilar que su nivel de blindaje no descienda hasta la destrucción total.

Todo esto desemboca en un desarrollo en el que los protagonistas absolutos son la acción, el combate y las explosiones, quienes se ven muy bien apoyados por un trabajo técnico notable en el que destaca el movimiento del tanque y los atractivos diseños de los decorados.

Manuel del Campo



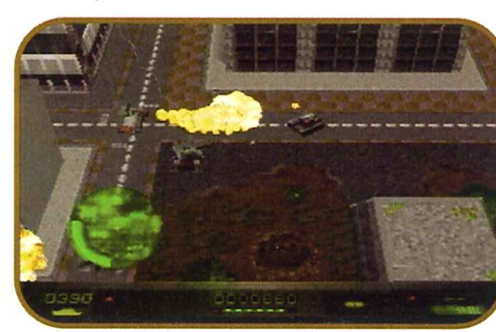






Aunque el juego no tiene apenas textos, al menos Sega se ha tomado la molestia de traducir al castellano los informes sobre las misiones. Todo un detalle.







Cada tanque cuenta con ocho armas diferentes con munición limitada, pero resultará difícil que se te agoten las balas. Tranquilo, no tendrás ningún problema para organizar una auténtica orgía de disparos.

Si crees que llevas una vida aburrida, monótona y carente de emociones, hazte con este «Mass Destruction», entonces comprenderás el verdadero significado de la palabra "acción".



Tres tanques en busca de la victoria

Con estos tres tanques tan bien equipados deberéis enfrentaros a todo el ejército enemigo. Sólo debéis acertar en la elección para cada objetivo.

CHEETAH



VELOCIDAD: ALTA
BLINDAJE: MALO

VIPER





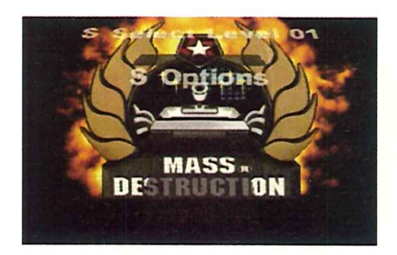
VELOCIDAD: MEDIA
BLINDAJE: REGULAR

COBRA



VELOCIDAD: BAJA
BLINDAJE: BUENO

Consola:	SATURN
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	SEGA
Programación:	NMS
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	24 NIVELES
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88
El diseño en miniatura de todo el juego resulta sorprendente y está muy bien acabado. También destaca el movimiento del tanque y las explosiones.

SONIDO: 88
Contundente, como corresponde a un juego bélico.

JUGABILIDAD: 90
Manejar el tanque, disparar y consultar el radar de vez en cuando. Una labor simple y muy agradecida.

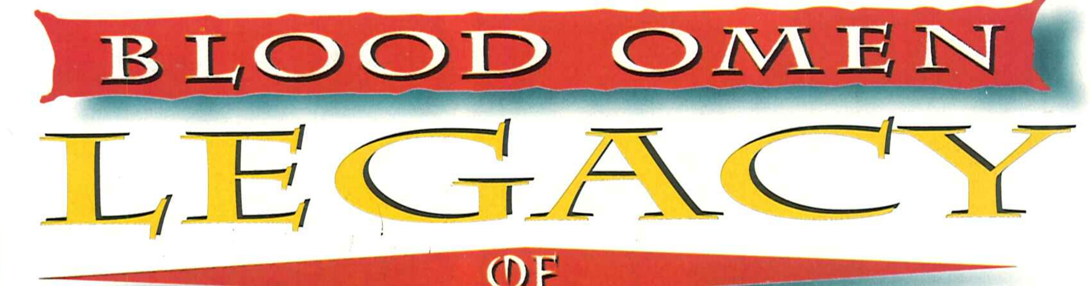
DIVERSIÓN: 85
El juego en sí resulta muy directo y divertido, pero quizás peca de excesiva sencillez en su planteamiento. Faltan modos de juego, opciones, más tanques...

VALORACIÓN: 87
Si hay algo que queda claro en este compacto es que los programadores han cumplido con su objetivo. Pretendían completar un juego sencillo y muy divertido, repleto de acción, explosiones y destrucción (como indica su título), y les ha salido un trabajo redondo. Es más, algunos detalles gráficos y sonoros resultan inusuales para un programa como éste en el que ante todo prima la diversión.
Es una lástima que en su afán por simplificarlo todo se hayan quedado cortos de opciones, modos de juego o alguna que otra sorpresa. De haberlas incluido, estaríamos hablando de uno de los mejores títulos del año.
Pero aún así, «Mass Destruction» resulta todo un hallazgo y si andas buscando un juego que te permita desfogarte y no te plantee ni la más mínima complicación... aquí lo tienes.

RANKING:
No hay juegos similares para Saturn.







BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

Crystal Dynamics ha pretendido con este «Legacy of Kain» dotar a PlayStation de un buen juego de acción/aventura que suponga para esta consola lo que «Zelda» supuso para Super Nintendo o «Story of Thor» para Mega Drive y Saturn.

Para conseguirlo ha empezado por recurrir a una justa mezcla de acción -a base de constantes peleas- y aventura -recoger objetos, hablar (en inglés) con otros personajes...- y, para andar sobre seguro, ha mantenido la vista aérea propia de este tipo de juegos.

El siguiente paso ha sido situar el desarrollo del juego en un ambiente apropiado, por lo que se ha decido a inventar una historia protagonizada por vampiros, zombies, fantasmas y demás seres de ultratumba. Y, ciertamente, el trabajo realizado por Crystal Dynamics en este sentido ha sido más que aceptable pues la verdad es que entre estos lúgubres personajes, los macabros escenarios, los tétricos juegos de luces, los aterradores efectos de sonido y una música música sobrecogedora te verás transportado a un mundo realmente terrorífico, lleno de magia y misterio y donde nada es lo que parece ser a primera vista.

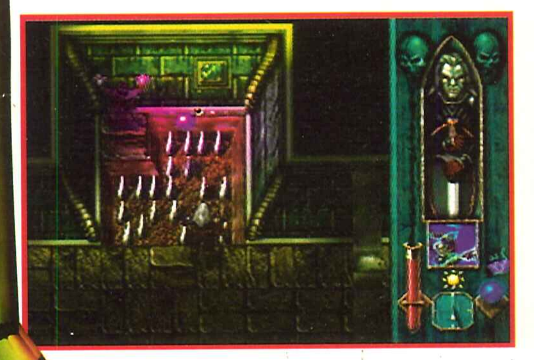
Ante esta circunstancia, la exploración de todo el mapeado con el fin de encontrar los cientos de items escondidos se hace obligatoria y os podemos asegurar que sólo con este cometido ya tendríais asegurado un tiempo de juego larguísimo. Sin embargo, vuestra misión será mucho más difícil que un simple paseo: deberéis charlar con la gente, resolver puzzles, reponer energía a base de chuparle la sangre a cuanta criatura ose salir a vuestro paso y, lo más importante, ir aprendiendo nuevas habilidades para el vampiro protagonista: invocar hechizos o transformaros en lobo o en inofensivo campesino.

Por todo esto podemos decir que «Legacy of Kain» es un buen juego que propone una escalofriante aventura dotada de los suficientes alicientes como para ofrecer un montón de horas aterradoramente divertidas. Pero, por desgracia , hay que decir una cosa más: las voces están en inglés y los textos no aparecen en la pantalla, detalle que influye notablemente en el disfrute y en la valoración final del juego. Una pena.

Roberto Lorente



SANGRE fácil

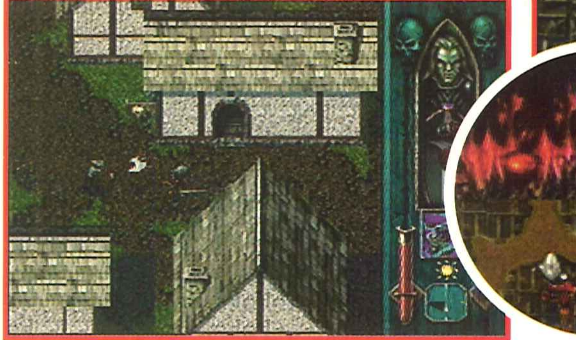








A PlayStation llega un juego que mezcla acción y aventura sobre la base de un mundo dominado por los muertos vivientes.



5 personajes en 1



Uno de los mayores atractivos de este juego es la capacidad de transformación del protagonista. Como buen vampiro que es, nuestro "héroe" podrá convertirse en lobo para saltar mejor, en murciélago para moverse mejor, en campesino para esconderse mejor o en niebla para flotar mejor. Todo para que tú te lo pases mejor.





El protagonista deberá hacer un uso bastante frecuente de su espada y de los hechizos que vaya aprendiendo. En su camino dejará un reguero de esqueletos, zombies y todo tipo de criaturas diabólicas.

¡Vaya poderío!

Los poderes mágicos de nuestro vampiro resultarán "vitales", y nos permitirán desde lanzar bolas de energía, a iluminar zonas oscuras o transportaros a nuestra cripta. Dos condiciones: contar el hechizo y con la energía para realizarlo.







En este juego se ocultan un número incalculable de ítems con diferentes efectos. Recoge todos cuanto puedas.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción/Aventura
Compañía:	BMG
Programación:	Crystal Dynamics
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N/D
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 85
El nivel general es bueno, pero la ambientación es genial. Un poco oscuro pero bastante sobrecogedor.

SONIDO: 89
No te recomendamos escuchar la banda sonora por la noche... te vas a llevar unos cuantos sustos.

JUGABILIDAD: 75
Perdonamos los lentos reflejos del protagonista y los tiempos de carga excesivos, pero de ninguna manera lo de tener que saber inglés hablado... (los textos no aparecen escritos, ni en inglés.)

DIVERSIÓN: 80
La ambientación es genial, la trama absorbente y la acción bien combinada con la estrategia. Ideal para aventureros (que sepan inglés) con ganas de marcha.

VALORACIÓN: 79
Nos encontramos ante uno de los casos más claros de cómo el no traducir un juego puedo cargárselo casi por completo.
«Legacy of Kain» es un muy buen juego que muestra sus puntos más brillantes en un argumento que mezcla sabiamente acción y aventura, en un desarrollo variado y plagado de sorpresas, en una envolvente ambientación y en una extensión alucinante.
Sin embargo, como aventura que es, se hace bastante importante hablar con los personajes y, por desgracia, estos no sólo lo hacen en inglés, sino que además los textos no aparecen escritos en la pantalla.
Si no te importa pasear sin saber lo que hacer durante bastante rato o si dominas el inglés, te lo pasarás en grande. De lo contrario...

RANKING:
No hay juegos similares para PlayStation



FIFA 64





Saque de HONOR para N64

El fútbol se estrena en N64 (en España) con el título más legendario del género en su ultimísima versión, aunque -por razones obvias- haya adoptado el nombre de «FIFA 64».

Basicamente estamos ante el «FIFA 97» analizado en las versiones para PlayStation y Saturn, es decir, que nos encontramos con un simulador de gran factura técnica, que presenta un sistema de juego que exige bastante práctica y que ofrece equipos opciones y perspectivas como para dar y tomar.

Sin embargo, dentro de estas coincidencias generales, podemos encontrar algunas deficiencias.

Para empezar, en esta versión se ha visto reducido el número de equipos y ligas internacionales, entre cuyas imperdonables ausencias se encuentra la mejor liga del mundo: la española. Primer tirón de orejas.

En segundo lugar, las opciones también han sido recortadas y, aunque se mantiene la excelente configuración de las condiciones de juego, se han desechado las opciones de intercambio y creación de jugadores, imprescindibles para actualizar los equipos. Segundo tirón de orejas.

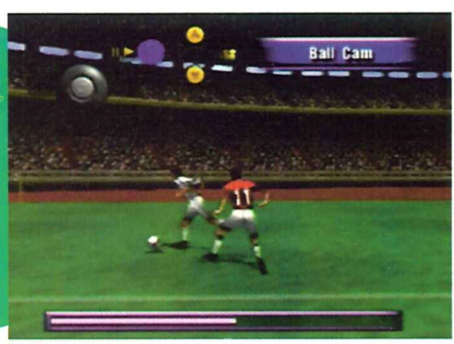
Por último, aunque el desarrollo de los partidos ha ganado en rapidez, el control resulta más complicado que en otras ocasiones, sobre todo en las acciones defensivas y en los balones aéreos. Tercer y último tirón de orejas.

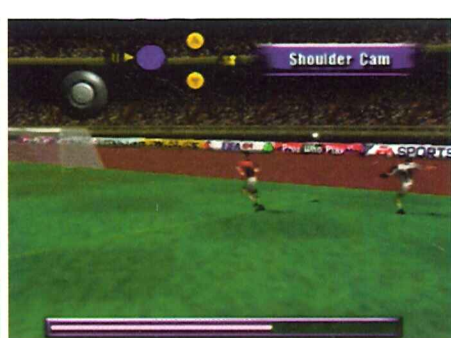
Ahora bien, como todo buen «FIFA», este juego mantiene ese espíritu realista y el impecable concepto de la simulación que le hace irresistible para los buenos amantes del fútbol. Además, en esta versión se han incluído nuevas vistas, alguna virguería con las cámaras y un par de novedades interesantes en los movimientos de los jugadores.

En definitiva, estamos ante un gran juego de fútbol que, aunque presenta sensibles carencias en el apartado de opciones, supone un magnífico estreno para este deporte en N64.

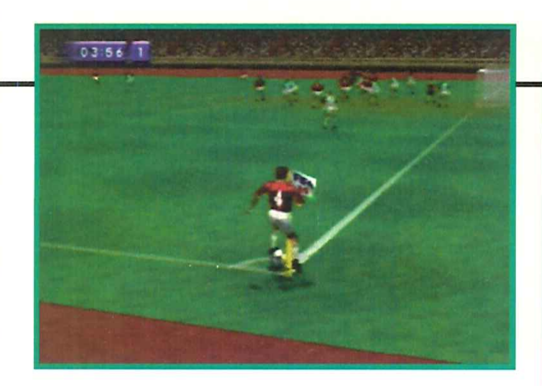
Manuel del Campo

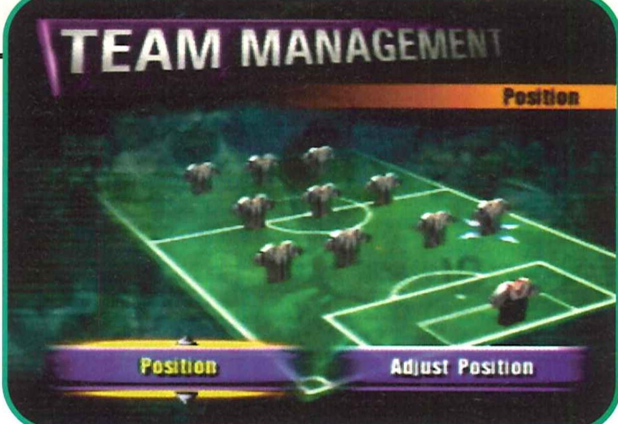
Una demostración palpable del realismo que ofrece «FIFA64»: internada por la banda, centro medido al área pequeña y perfecto remate de cabeza al fondo de las mallas. ¡Goooooooooool!



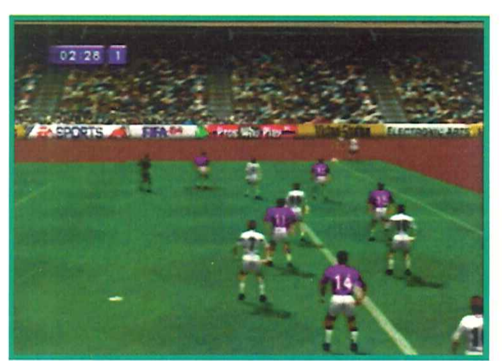








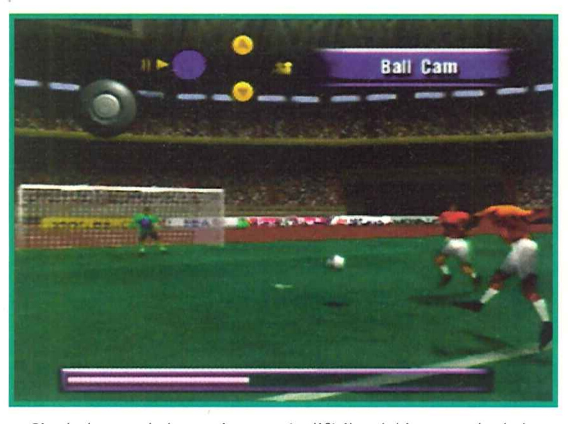
Como siempre, las posibilidades tácticas y estratégicas de este juego son realmente completas. Incluso podremos ajustar la posición de los jugadores dentro de los sistemas disponibles en el juego.





Electrónic Arts no ha querido perderse el estreno de N64 en España: La máquina de Nintendo ya tiene su «FIFA» correspondiente.

Una de las novedades de esta versión es la posibilidad de colocar una pequeña ventana con cualquiera de las cámaras disponibles a modo de radar, para tener otro punto de vista de la jugada.



Sin duda una de las acciones más difíciles del juego es la de los remates a puerta. Será necesario practicar mucho para dominarlo.



La calidad gráfica de este juego se puede apreciar en los primeros planos, en los que se distingue hasta el más mínimo detalle.











De nuevo EA ha incluído hasta ocho vistas diferentes, (algunas más jugables que otras), con la novedad de una espectacular cámara capaz de escoger por sí sola los mejores ángulos. La elección final es tuya.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	EA
Programación:	EA SPORTS
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	LIGA Y TORNEOS
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	- -



GRÁFICOS: 90
Sobresalientes, tanto en el diseño del campo y la animación de los jugadores como en el seguimiento de las cámaras. Falla un poco el movimiento del balón.

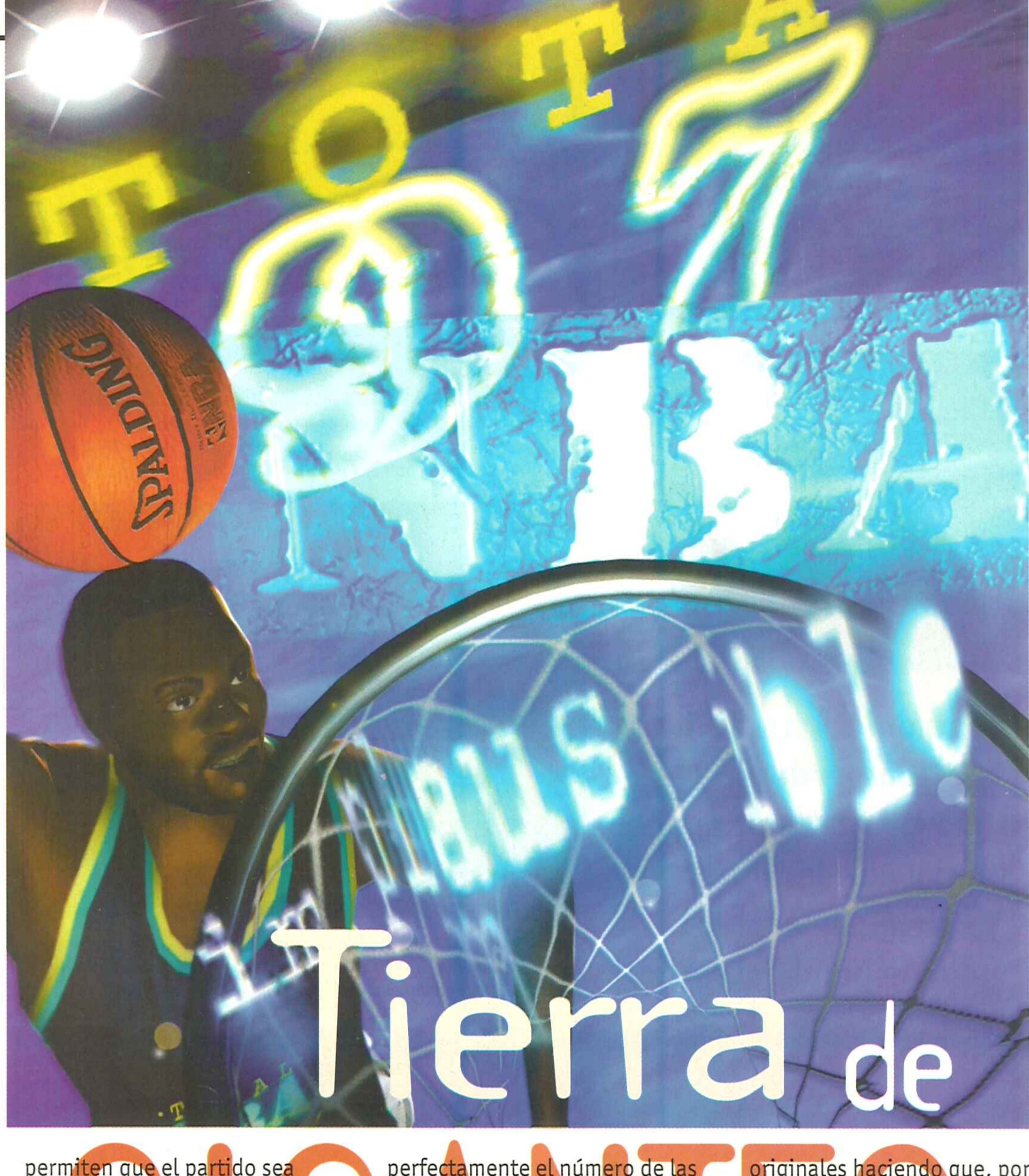
SONIDO: 90
Los efectos de sonido son impecables, aunque nos hubiera gustado que los comentaristas hablaran en castellano.

JUGABILIDAD: 87
Al ya de por sí duro control que requiere la saga, se le han unido las complejas acciones defensivas. Aún así, si le pones dedicación, te puede llegar a deleitar.

DIVERSIÓN: 89
Mantiene la misma jugabilidad de siempre, pero los recortes de opciones con respecto a otras versiones se hacen notar.

VALORACIÓN: 89
Creía que este «FIFA» para N64 me iba a sorprender, sobre todo teniendo en cuenta la trayectoria de la serie y el potencial de la máquina, y, sin embargo, no ha sido así.
No voy a negar que se trata de un muy buen juego de fútbol, resuelto con el inconfundible "saber hacer" de EA Sports, pero, en mi opinión, se ha quedado ligeramente por debajo de sus homónimos en 32 bits.
Y no digo esto porque el desarrollo de los partidos no resulte divertido, al contrario, repito que en general mantiene el estilo de juego que ha hecho tan famosa a esta saga, pero cuando he visto que no había liga española, que no se podían actualizar a los jugadores...
Como todo sabemos el fútbol levanta pasiones, pero no sólo por el fútbol en sí mismo, sino por todo lo que le rodea.

RANKING:
No hay otros juegos de fútbol disponibles para N64.



Tierra de GIGANTES

Ni el más mínimo detalle se le ha escapado al grupo de desarrollo de Sony y, aunque pueda parecer increíble, ha conseguido superar su anterior «Total NBA 96».

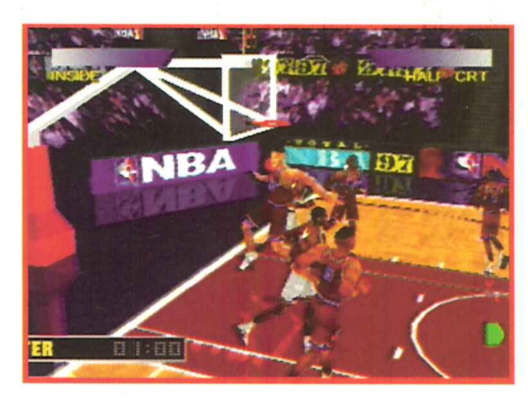
¿Que cómo lo ha hecho? Pues, chico, mejorando el apartado gráfico a base de presentar jugadores más grandes y mejor animados, ofreciendo nuevas y más interesantes opciones y, sobre todo, cumpliendo la premisa de que el mejor baloncesto del mundo debe combinar espectáculo con seriedad e inteligencia en el juego.

Con lo dicho ya os podéis imaginar que «Total NBA 97» nos ha encantado y que para nosotros no es un juego más de basket. Para empezar, su mecánica de juego nos obligará a desenvolvernos por la cancha como en los partidos de verdad, es decir, seleccionando el mejor pase, buscando tiros cómodos, entrando al rebote, fintando...

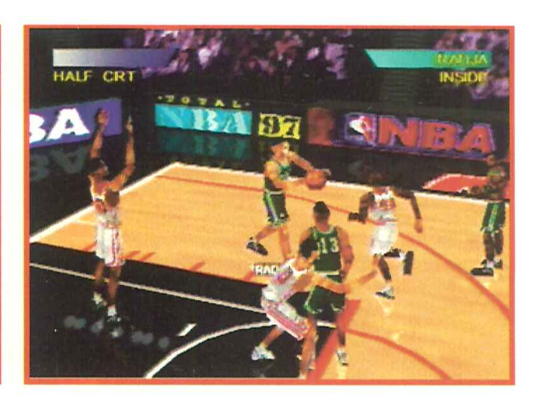
Para realizar con eficacia todas estas virguerías contamos con los botones del pad que ejecutan a la perfección acciones básicas tales como correr, tirar, pasar, bloquear o intentar robar... Por su parte, las fluidas animaciones de los (poligonales) jugadores permiten que el partido sea dinámico y no exento de espectacularidad. Por que si hablamos de las cualidades jugables del título, no podemos olvidar que a nivel gráfico este juego se presenta casi más atractivo si cabe: brillos, giros de cámaras, zooms y todo tipo de efectos se conjugan a la perfección para que nos sintamos como en una cancha auténtica. Tanto, que podremos hasta leer perfectamente el número de las camisetas y casi casi atisbaremos la marca de zapatillas....

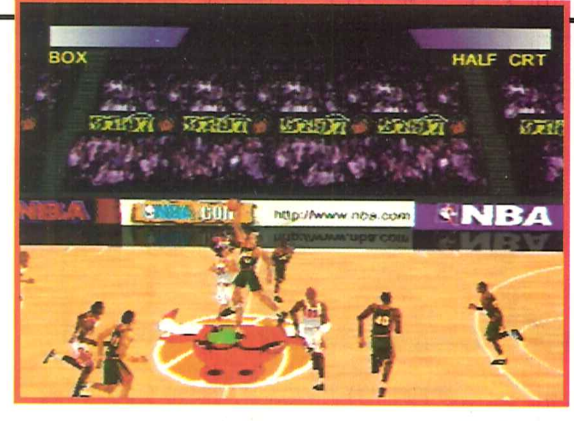
Por si lo dicho aún no os ha hecho levantaros de vuestro asiento, quedaos con datos como estos: pueden jugar hasta ocho jugadores simultáneos, se pueden crear jugadores y ejercer de agentes libres vendiendo sus servicios a los distintos clubs de la NBA, es posible intercambiar los jugadores de las plantillas originales haciendo que, por ejemplo, Divac vuelva a los Lakers o Rodman juegue el los Celtics, existen Play Offs, exhibiciones y ligas completas en los que demostrar vuestras habilidades... En fin, que no le falta absolutamente nada. Si eres un incondicional del baloncesto y si no también, no dudes en probar «Total NBA 97». Te alucinará.

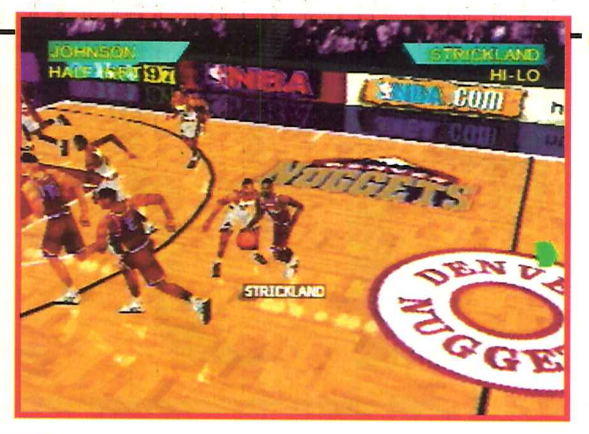
Sonia Herranz

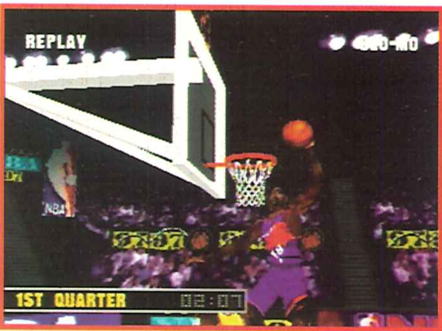












No le falta ni un solo detalle a este «Total NBA 97». Imagináos cualquier aspecto que intervenga en un partido de baloncesto -retransmisión televisiva incluida- . Si existe, este juego lo tiene.

La anterior entrega de este genial simulador de baloncesto era impresionante, pero «Total NBA 97» rompe con todos los moldes.

Siete cámaras para siete gustos

Hay siete cámaras que pueden cambiarse y alternarse en cualquier momento del partido. Las hay más o menos espectaculares y más o menos jugables, pero cualquiera resulta TOTAL.



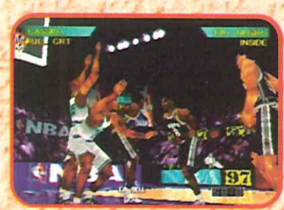
***Action Camera:** Sigue muy de cerca el desarrollo de la acción. Es muy espectacular y, aunque no lo creas, totalmente jugable.*



***Full Cover Hi:** Una vista aérea ligeramente angulada que deja seguir muy bien el juego y disfrutar de las animaciones.*



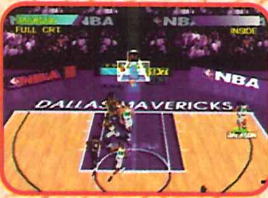
***Full Cover Low:** Como la pizarra del Mister. Desde aquí podremos controlar casi todo el campo y las posiciones de los jugadores.*



***Manual Camera:** Si en lugar de jugar al baloncesto te apetece hacer de operador de cámara, elige esta opción.*



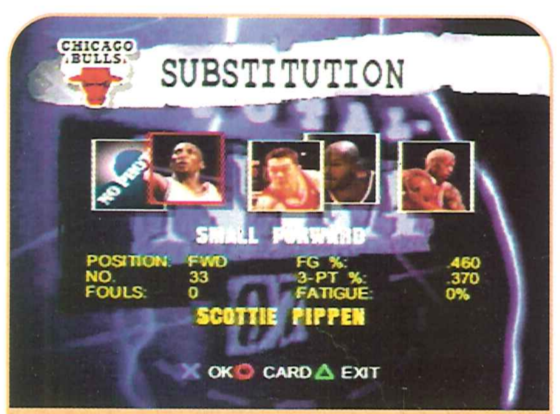
***One Player:** La vista lateral tradicional. Realiza pequeños zooms según la acción se acerca a la zona. Muy jugable.*



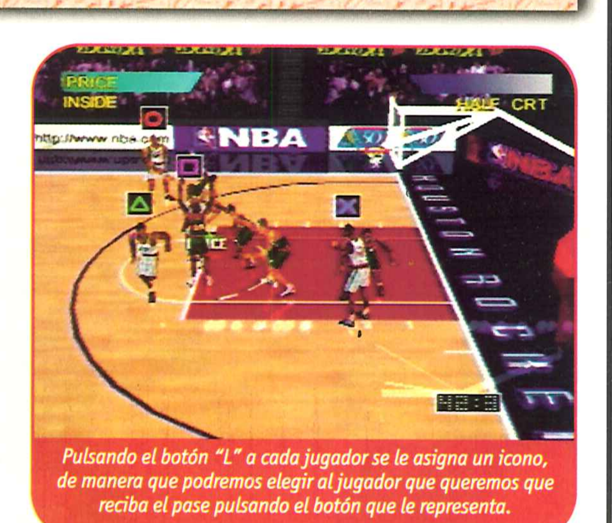
***Up Court RL:** Se ve el juego desde el fondo en el que defendemos, lo que facilita la visión a la hora de atacar.*



***Up Court LR:** Con esta vista seguiremos el juego desde el fondo en el que atacamos. No resulta demasiado cómoda.*

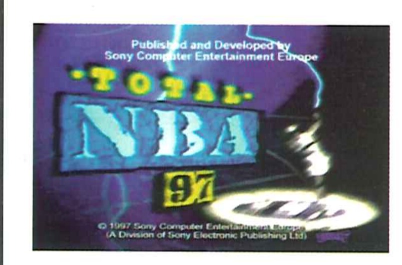


Podemos sustituir a los jugadores en cualquier momento del partido, así como consultar su rendimiento y sus estadísticas. Cada jugador viene representado por su foto digitalizada.



Pulsando el botón "L" a cada jugador se le asigna un icono, de manera que podremos elegir al jugador que queremos que reciba el pase pulsando el botón que le representa.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Sony
Programación:	Sony
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	Torneos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 94

Nada se le puede reprochar a un apartado de aplastante calidad que no ha descuidado ni un sólo detalle.

Sonido: 92

El público, el comentarista, el bote del balón, una banda sonora cañera... El complemento perfecto.

Jugabilidad: 93

Los botones tienen una función básica y muy concreta, lo que facilita muchísimo el juego. Además, hay una opción que al activarse indica durante el partido la utilidad de los botones. Ideal para ir tomando contacto con el juego.

Diversión: 93

Además de la enorme diversión que ofrece el juego en sí, puedes participar en varios campeonatos, crear tus propios jugadores, intercambiar las estrellas de las plantilla, invitar a ocho amigos a un partido simultáneo... imposible aburrirse.

Valoración: 93

Ningún deporte resulta tan rápido, tan dinámico, tan espectacular como el basket y los usuarios de PlayStation tenemos la suerte de poder vivirlo a tope en nuestra casa gracias a programas de la calidad de este impresionante «Total NBA 97». La lucha en este género es encarnizada, pues es evidente que disponemos de auténticas maravillas, pero lo cierto es que este título -quizás por eso de la novedad y por algún pequeño detalle- se ha convertido en mi favorito. Al menos hasta que salga el próximo...

Ranking:

Total NBA 97

NBA Live 97

NBA in the Zone 2

LUCKY



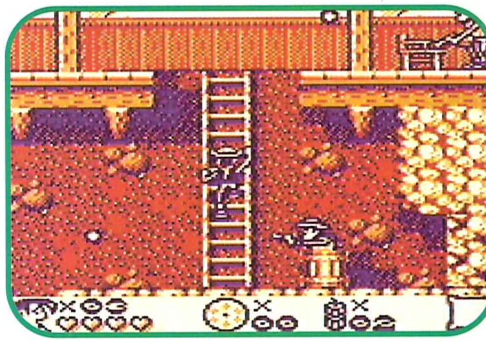
"Veste p'al OESTE"

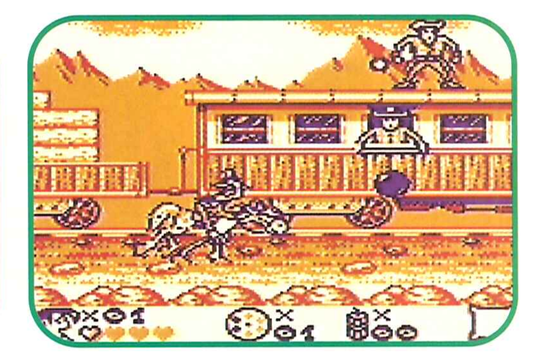
El vaquero del cómic francés no ha sabido resistirse al encanto de Game Boy y se ha prestado para protagonizar un plataformas largo, variado y muy, muy divertido que, además, servirá de presentación a un próximo cartucho para Super Nintendo.

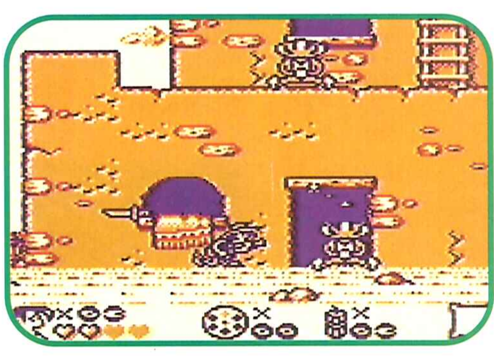
La historia del juego nos traslada a un difícil momento en la vida de Lucky: los criminales que ha llevado a la cárcel han escapado y se han repartido por todo el continente. El sentido del deber de Lucky le obliga a buscar a los criminales y devolverlos a sus celdas.

Para ello deberá recorrer casi todos los Estado de la Unión enfrentándose al final de cada nivel al malo de turno. Lucky contará para tan complicada misión con la ayuda de una buena colección de items, su revólver, sus puños y unas demostradas aptitudes de atleta. Y es que el reto preparado por Infogrames le obligará a cabalgar en pos de un tren, viajar en diligencia rechazando ataques indios, descender unos rápidos, escapar del típico salón o incluso correr ante una estampida de búfalos. Serán un total de 12 niveles los que aguardan a nuestro héroe, 12 niveles en los que podremos disfrutar de un ritmo de juego vivísimo, de la aparición continua de enemigos, de algunos pequeños puzzles y de la perfecta animación que caracteriza a los plataformas de Infogrames. «Lucky Luke» es un plataformas divertido, largo y bastante difícil pero, por fortuna, resulta mucho más asequible que otros juegos de esta compañía francesa.

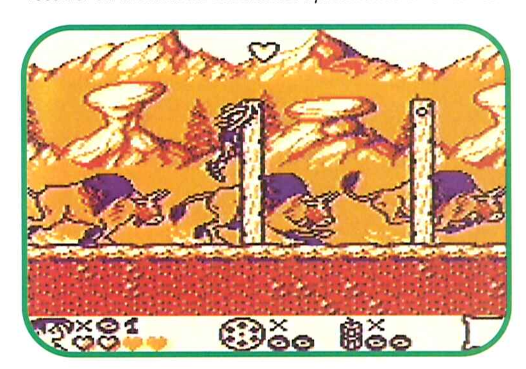

Sonia Herranz



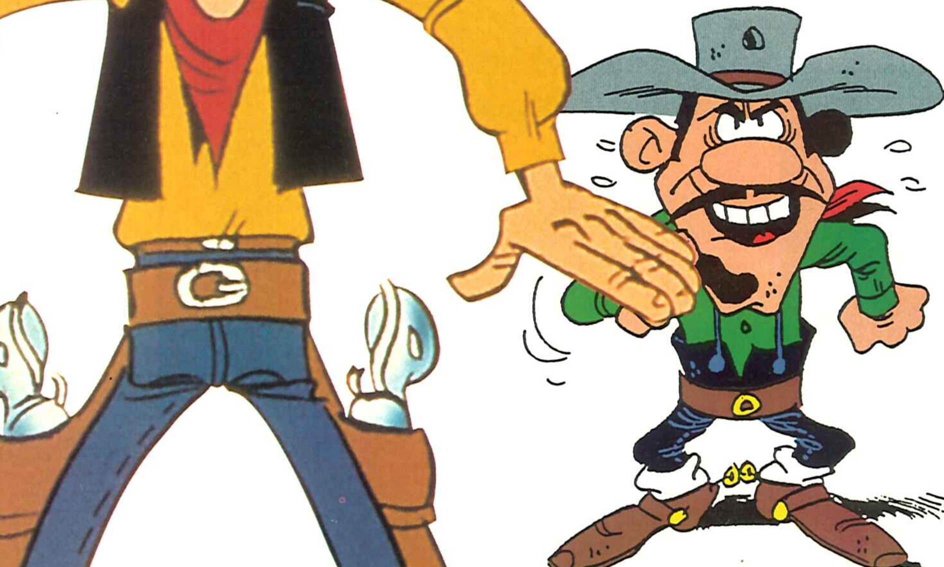


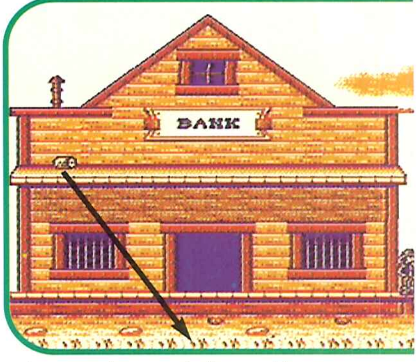


Lucky Lucke emprenderá un peligroso viaje que le llevará a recorrer un montón de escenarios típicamente americanos.



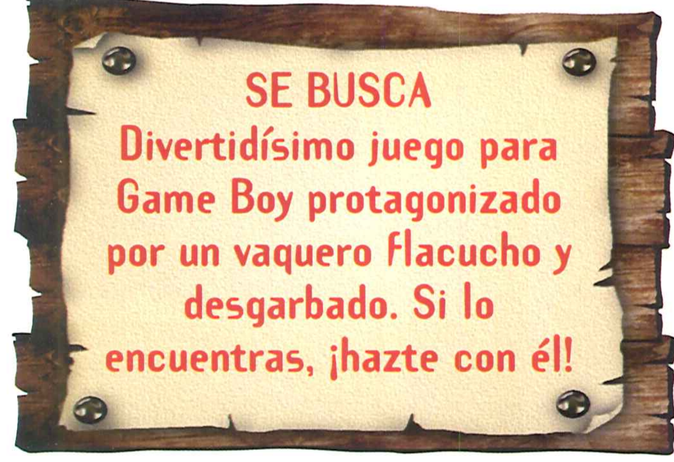
Los escenarios del juego resultan muy variados y en ellos deberemos afrontar todo tipo de embarazosas situaciones.

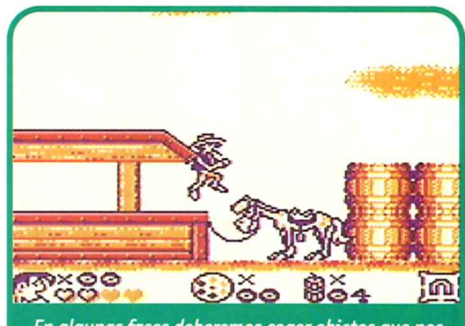




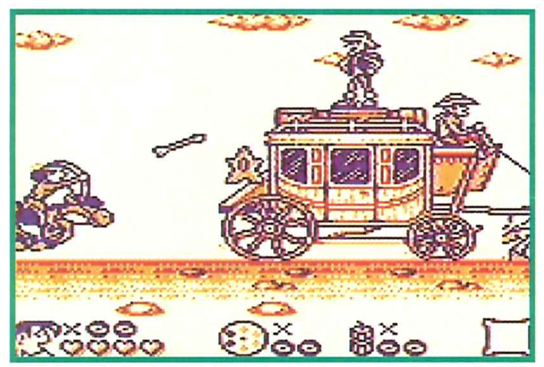
Los cargadores son indispensables para el revólver. Podemos encontrarlos en el escenario o al eliminar a los enemigos.

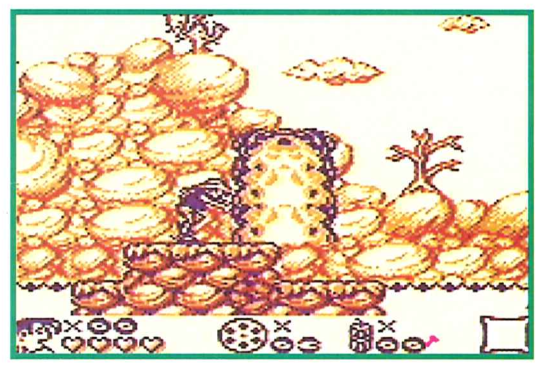






En algunas fases deberemos coger objetos que nos resultarán indispensables para avanzar. Aquí podemos ver un ejemplo: poniéndole al caballo su herradura destruirá a coces los barriles, abriéndonos de esta manera el paso.



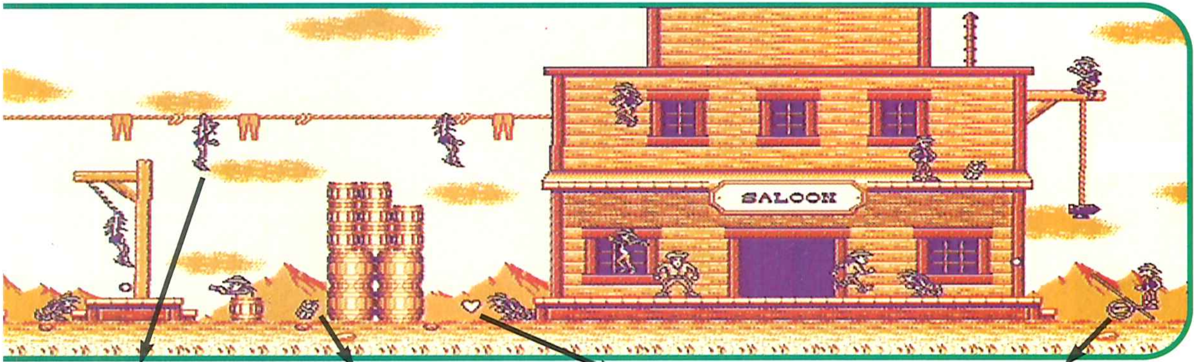




Cogiendo las cinco estrellas que hay en cada fase accederemos a una fase de bonus en la que Lucky deberá demostrar su puntería.



Como a Infogrames no le gusta la violencia, Lucky no mata a sus enemigos: les baja los pantalones para arrestarlos.



La buena animación de Lucky le permite tanto saltar y disparar como colgarse de cuerdas y trepar.

Gracias a la dinamita podremos volar paredes y suelos. A veces será imprescindible para avanzar.

Los corazones aumentan la energía en una unidad. Algunos especiales la llenan entera.

Si lanzamos este yunque sobre el balancín saltaremos más lejos y más alto.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	INFOGRAMES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 MEGAS



GRÁFICOS: 92
Animación soberbia, variedad en los escenarios, velocidad de juego, nitidez... Un juego técnicamente magistral.

SONIDO: 89
Buenas y variadas melodías y divertidos efectos sonoros con una calidad más que aceptable. Ni cansan ni machacan.

JUGABILIDAD: 93
Manejar a Lucky es sencillísimo. La genial animación permite que se puedan pegar saltos muy medidos y cambiar de idea en el último momento. Los movimientos son rápidos y fluidos.

DIVERSIÓN: 92
Es variado, tiene una dificultad ajustada y siempre añade nuevos alicientes en los sucesivos niveles. La combinación de estos factores y su jugabilidad le convierten en un cartucho muy divertido y duradero.

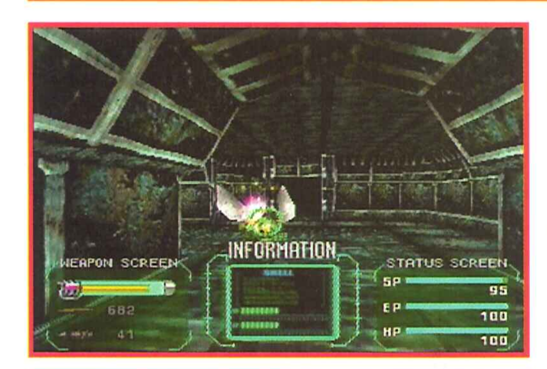
VALORACIÓN: 92
Doce niveles realizados por Infogrames dan mucho de sí y eso que para este juego no se han aplicado los criterios de dificultad infernal tan propios de la compañía francesa... «Lucky Luke» se deja jugar y disfrutar, presenta un entorno gráfico de calidad envidiable, es muy variado, original y divertido. Permite avanzar poco a poco, pero tampoco es fácil acabarlo (los passwords aparecen cada cuatro fases), sorprende a cada paso e invita a seguir jugando. ¿Qué más se puede pedir? Pues que corras a por él.

RANKING:
Donkey Kong Land 2
Lucky Luke
Tintín en el Tíbet

EPIDEMIC

Demasiado cerebro







A lo largo del juego recibís instrucciones de la mano de personajes renderizados tan aparentes como el de la imagen. Sus consejos os serán de gran importancia.

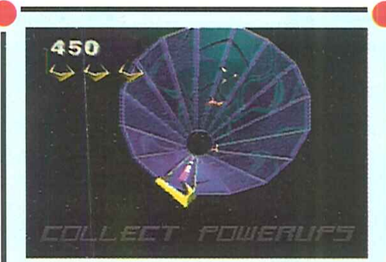


Concebido como la continuación de «Kileak The Blood», «Epidemic» retoma las líneas básicas de su predecesor, que no son otras que una mezcla entre shoot'em up 3D de vista subjetiva y mucha estrategia. Con estos dos elementos, los programadores de Genki consiguieron, en los primeros tiempos de Playstation, un producto original y atractivo aunque algo escaso de "punch". Esa falta de pegada, de capacidad de impacto si lo preferís, se ha mantenido en esta secuela, y ni los gráficos más detallados, de mejor aspecto y de generación algo más rápida, ni las nuevas posibilidades incluidas ahora han conseguido acabar con este problema. En todo caso, «Epidemic» no es un mal juego, lo que pasa es que le pierde un planteamiento excesivamente "cerebral", donde la acción es pura anécdota, que necesita de la complicidad del jugador para hacerse efectivo. ¿Lento?, ¿aburrido?, eso son apreciaciones que los aficionados a la estrategia rechazarán pero que los amantes del «Doom» más salvaje firmarían sin dudar. La decisión es sólo vuestra.

PlayStation
Sony
73

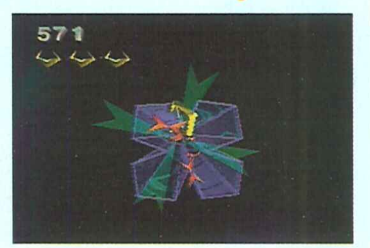


Para comprobar el estado de vuestro robot, podéis acceder a esta pantalla en la que, además, se os informa del armamento disponible y de los items recolectados.

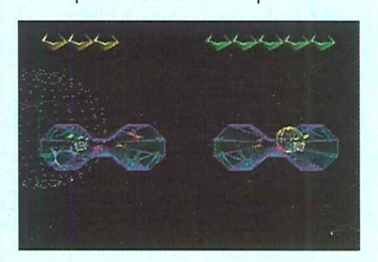


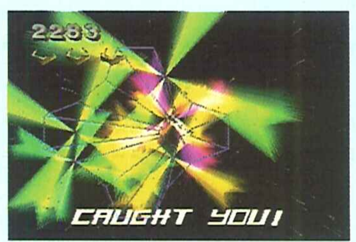
Tempest X3

Sólo nostálgicos



Los clásicos continúan invadiendo la PlayStation. En esta ocasión es el inmortal «Tempest», la joya de Atari, el que se acerca a la máquina de Sony junto a la coletilla X3, que pretende significar importantes mejoras. Claro que, a estas alturas, lo de mejorar esta mezcla de puzzle y matamarcianos es bastante complicado, entre otras cosas porque gráficamente no da más de sí, y también porque a nivel de jugabilidad le avalan años de escuela. Sus pegas, las de siempre cuando se habla de clásicos: escaso interés para los que acaban de empezar.







AMOK

En la línea de fuego





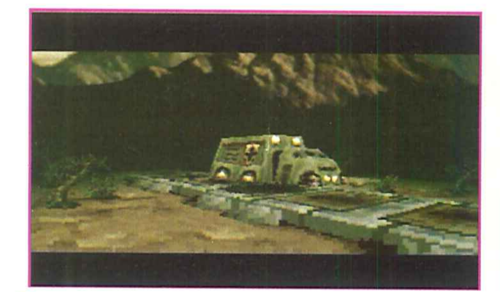
En «Amok» no busquéis grandes novedades. Tampoco esperéis un entorno impresionante, ni un planteamiento excesivamente original. Sega ha jugado sobre seguro con este título, apostando por un compacto convencional que hace de la acción su mejor baza.

La historia no se aleja mucho de la típica premisa "nave armada-entorno hostil-tiros seguros", pero hay que reconocer que, pese a aportar muy poco al género, por lo menos ha conseguido adornar este planteamiento con un derroche poligonal que sumerge tanto a la nave protagonista (un submarino o un robot dependiendo de las fases) como a los escenarios, en un universo tridimensional bastante resultón y algo tenebroso.

La jugabilidad es sin duda la parte más conseguida del conjunto. El control es sencillo, la estructura está edificada sobre misiones de dificultad creciente y la traducción al castellano, aunque no muy buena por desgracia, facilita la comprensión de las órdenes y su posterior realización.

Si sois unos apasionados de este tipo de juegos, tan a lo «Doom», «Amok» os resultará atractivo; si por el contrario ardéis en deseos de encontrar emociones nuevas, éste no es vuestro juego. El desarrollo se repite más de la cuenta, y eso al final cansa.







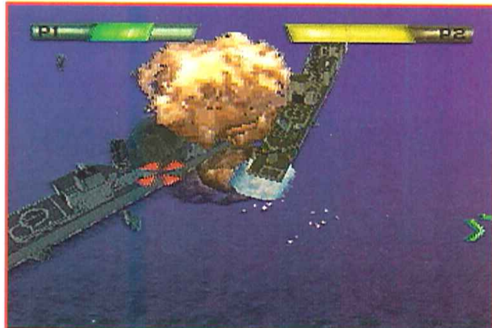


A la hora de pilotar, podéis elegir entre las 3 vistas disponibles. Lástima que no haya una totalmente subjetiva.

BattleStations

Barquitos en 3D





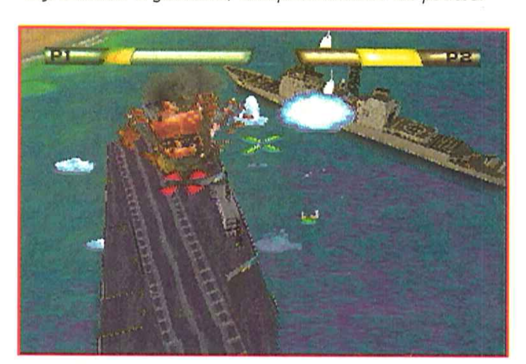


El modo arcade asigna unos puntos a cada combate dependiendo de la diferencia de potencia entre las naves enfrentadas. Si ganamos, nos quedamos con los puntos.

En «BattleStations», Electronic Arts nos propone convertirnos en Capitán de navío, o de una flota entera, y enfrentarnos al enemigo en dos modalidades diferentes. En una, modo Arcade, dos barcos poligonales (portaaviones, cruceros, submarinos...) se enfrentan en un combate en tiempo real. Y en la otra, el modo Campaña, dirigimos una flota entera, o sea que hay que aplicar mucha estrategia, aunque luego tengamos que combatir con otros barcos de la misma forma que en el modo anterior.

Ya veis que la idea es buena, e incluso muy original, pero hay algunas cosillas que enturbian el planteamiento. Por ejemplo, las luchas son algo embarulladas, culpa en gran parte de un control lento que además quita frescura al enfrentamiento. Tampoco la jugabilidad ha salido muy favorecida, aunque todo es acostumbrarse a su curioso control. En todo caso el resto del planteamiento es válido, y seguro que tiene un público capaz de apreciar sus innegables virtudes estéticas y sus valores estratégicos.

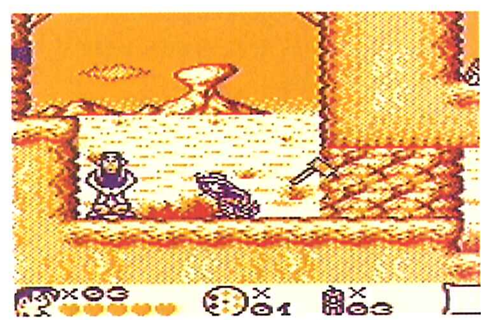




La realización poligonal de los barcos asegura un aspecto realista en el que se han cuidado hasta los más mínimos detalles, como las explosiones o el salto de la tripulación.

Listas de éxitos

Game Boy



Lucky Luke ha tomado nuestra lista a base de simpatía y diversión inquietando a **Donkey Kong Land 2** y desbancando a **King of Fighters** y **Toshinden** de su privilegiada posición.

1 (R) - Donkey Kong Land 2
2 (N) - Lucky Luke
3 (2) - King of Fighters 95
4 (R) - Tetris Attack
5 (3) - Toshinden

Game Gear



Las cosas están demasiado tranquilas para Game Gear. La ausencia de novedades favorece a los preferidos del público: **Pitufos 2** y **VF Animation** siguen en la picota.

1 (R) - Virtua Fighter Animation
2 (R) - Los Pitufos 2
3 (R) - Sonic Blast
4 (R) - Baku Baku
5 (R) - Tintín en el Tíbet

Super Nintendo



Terranigma *se ha destapado como una soberbia aventura, y toma posiciones para desbancar al genial* **Donkey KC 3**.

1 (R) - Donkey Kong Country 3
2 (4) - Street Fighter Alpha 2
3 (N) - Terranigma
4 (2) - Ultimate M.K. 3
5 (3) - Secret of Evermore
6 (5) - Kirby's Fun Pack
7 (8) - Tintín en el Templo del Sol
8 (7) - DBZ Hyper Dimensions
9 (6) - FIFA 97
10 (R) - ISS Deluxe

Mega Drive

1 (R) - Sonic 3D
2 (3) - Micromachines Military
3 (4) - Ultimate MK3
4 (2) - FIFA 97
5 (6) - Tintín en el Tíbet
6 (7) - ISS Deluxe
7 (5) - Virtua Fighter 2
8 (R) - Donald in Maui Mallard
9 (R) - NBA Live 97
10 (R) - Toy Story

Sega Saturn

1 (R) - Tomb Raider
2 (N) - Manx TT
3 (4) - Virtua Cop 2
4 (2) - World Wide Soccer
5 (3) - NiGTHS
6 (R) - Dark Savior
7 (5) - Fighting Vipers
8 (N) - FIFA 97
9 (10) - Bug Too!
10 (N) - NBA Live 97
11 (12) - Jungla de Cristal
12 (8) - Sega Rally
13 (11) - Command & Conquers
14 (9) - Dragon Ball Z Legend
15 (14) - Die Hard Arcade

PlayStation



Soul Blade y **Porsche Challenge** *llegan a las primeras posiciones arrasando a sus rivales. Cualidades no les faltan.*

1 (3) - Tomb Raider
2 (N) - Soul Blade
3 (R) - Tekken 2
4 (N) - Porsche Challenge
5 (2) - F-1
6 (5) - Jungla de Cristal
7 (4) - Destruction Derby 2
8 (N) - Total NBA 97
9 (6) - FIFA 97
10 (R) - Crash Bandicoot
11 (12) - Suikoden
12 (11) - Broken Sword
13 (R) - NBA in The Zone 2
14 (N) - Street Fighter Puzzle
15 (N) - Adidas Power Soccer

8 bits | 16 bits | 32 bits

CONCURSO

¡Sorteamos 20 juegos de Dark Savior!

DARK SAVIOR
ダークセイバー

Si eres de los que aman la aventura, no dejes pasar la oportunidad de ganar uno de los 20 compactos de «Dark Savior» que sorteamos. Tan sólo tendrás que averiguar las respuestas a estas sencillas preguntas.
¡Ánimo y lánzate a por la recompensa!

1. ¿En qué escenario tiene lugar la acción?
   A. En una isla-prisión.
   B. En la selva amazónica.
   C. En una lejana galaxia.
2. ¿Cuál es el nombre de nuestro protagonista?
   A. Bruno.
   B. Garian.
   C. Jack.
3. ¿Qué animal nos acompañará durante la aventura?
   A. Un simpático koala.
   B. Un mono.
   C. Un pájaro.







BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación (o una fotocopia), con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO DARK SAVIOR".

2 De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTE, que serán ganadoras de un juego DARK SAVIOR para la consola Sega Saturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3 Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de marzo al 30 de abril de 1997.

4 La elección de los ganadores se realizará el día 5 de mayo de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Hobby Consolas.

5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: SEGA CONSUMER PRODUCTS y HOBBY PRESS.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... C. Postal ....

Edad .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son las siguientes: 1 ___ , 2 ___ , 3 ___ .

Envíanos este cupón debidamente rellenado a: HOBBY PRESS. Hobby Consolas. Apartado de Correos 400. Alcobendas 28100. Madrid, indicando en el sobre Concurso Dark Savior.

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

El Cristal de Tomb Raider

Hola Yen, soy Andrés y deseo preguntarte una duda sobre el juego «Tomb Raider». Ya sé que en la revista de este mes se explicaba cómo coger los cristales mágicos, pero yo no soy capaz de coger ninguno.

¿Qué postura o posición hay que poner para coger el cristal?, ¿Puedes memorizar el juego de alguna otra forma?

Coger el cristal mágico no supone ninguna complicación. Como ya has leído basta con acercarse a él y apretar el botón de acción. Lo único que se me ocurre es que tú tengas una PlayStation y estés intentando salvar sin tener una tarjeta de memoria. Te explico, para salvar cualquier juego en PlayStation es necesario tener una Memory Card. Si tú no tienes este periférico no puedes salvar ningún juego. Si este no es tu caso es posible que tu juego esté mal. Además, al final de cada fase el juego salva automáticamente la partida sin necesidad de cristal.

Andrés San José García (Madrid).

Rol en Game Boy

Hola Yen: Me llamo Víctor y tengo una Master System II. Viendo su penosa situación he decidido comprarme una Game Boy y tengo unas preguntas sobre ella:

1- ¿Hay algún juego de rol para Game Boy? Si es así, ¿está traducido?

Hay varios, aunque los mejores no están traducidos. Tienes «The Legend of Zelda», que es una auténtica pasada y, aunque en inglés, seguro que hace pasar ratos sensacionales. Lo mismo te puedo decir de «Mystic Quest».

2- ¿Han sacado «Tintín en el Tíbet» para Game Boy?

Sí, y no sólo eso sino que además muy pronto saldrá «Tintín en el Templo del Sol» que es aún mejor.

3- ¿Puede jugar dos jugadores simultáneos en Game Boy?

Sí, con la ayuda de un cable de conexión.

Víctor José Leonardo (Valladolid)

¿Que habrá para N64?

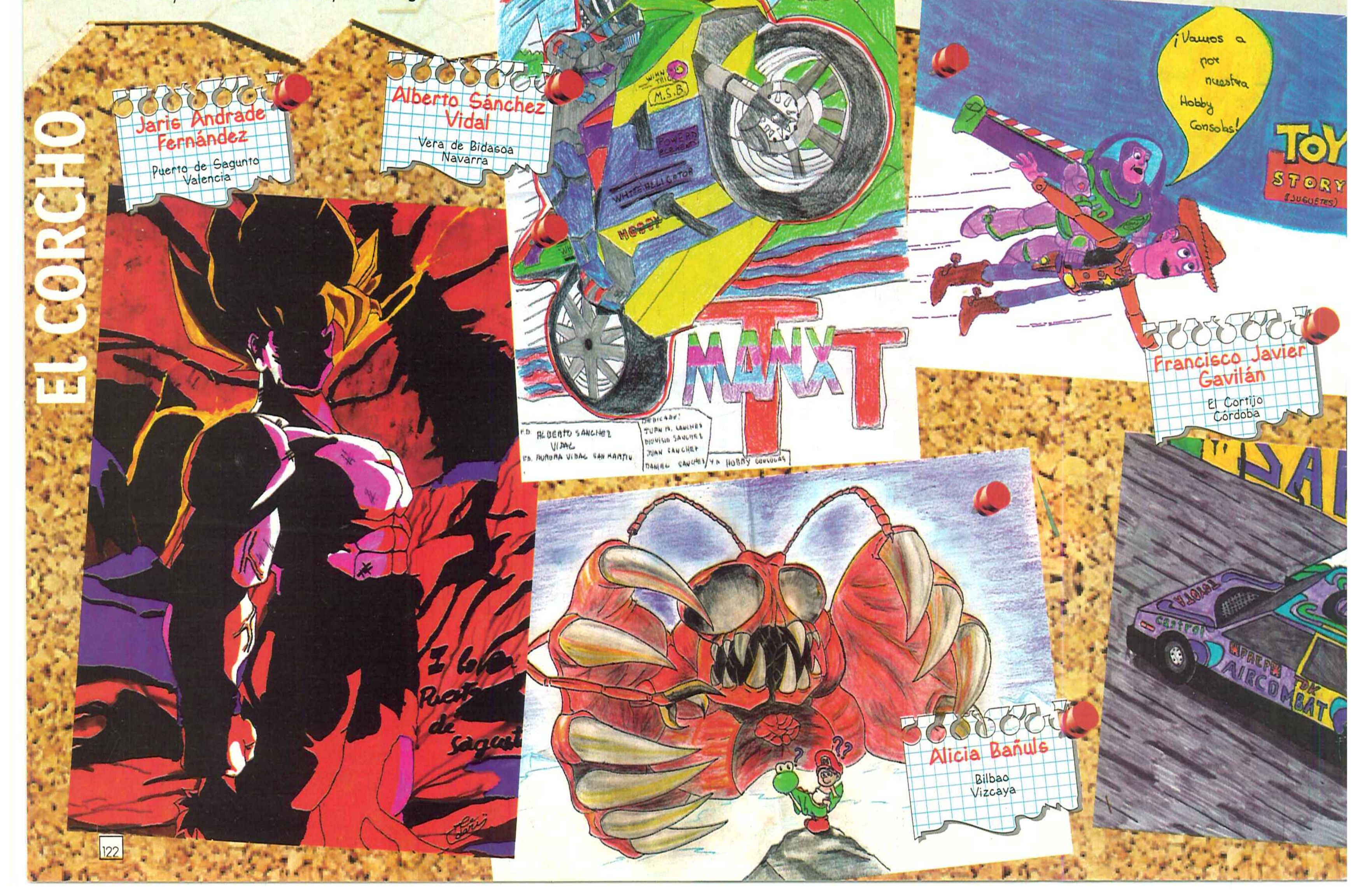
1- ¿Saldrá algún Dragon Ball para N64?

Por el momento no hay nada al respecto. Todavía tendrás que esperar un poco para salir de dudas.

2- ¿Qué buena aventura tiene la Nintendo 64? Me refiero a aventuras gráficas de acción.

Como sabes todavía no hay muchos juegos de Nintendo 64 circulando por ahí con lo que no hay mucho donde elegir. Dentro algún tiempo saldrá el genial «Zelda 64», pero todavía falta mucho para que llegue a España.

EL CORCHO



3- ¿«Hexen 64» tendrá modo para cuatro jugadores?

Sí.

4- ¿Habrá «Tomb Raider» y «Resident Evil» para Nintendo 64»?

No se ha dicho nada al respecto, pero si acaso lo que saldría serían las segundas partes.

5- ¿De qué irá «Parque Jurásico 2»?

Puedo contarte el argumento de la novela, pero ¿por qué no la lees tú mismo?

Pedro S. Trillo (Cádiz).

Fútbol de calidad en SegaSaturn

Hola Yen soy un fan de esta revista y quiero que me respondas a estas preguntas:

1- Para qué consola es mejor el «FIFA 97» ¿para Saturn o para PlayStation?

Es ligeramente mejor el de PlayStation. Al juego de Saturn le falta alguna que otra opción y es un poco más flojo en lo que se refiere a las animaciones de los jugadores.

2- ¿Por qué se ha retrasado tanto la versión de Saturn?

Porque Electronic Arts programó el juego para PlayStation y luego ha habido que reprogramarlo para Saturn con el tiempo de retraso que eso conlleva, ya que no se pudo trabajar en la versión Saturn hasta tener totalmente terminada la de PlayStation.

3- ¿Qué juego me recomiendas «World Wide Soccer» o «FIFA 97»?

Personalmente prefiero «World Wide Soccer» ya que es más fácil, dinámico y atractivo gráficamente. Sin embargo, sólo tiene selecciones nacionales y el tema de las ligas, que sí las tiene «FIFA 97», es un punto muy a tener en cuenta. El primero es más jugable y el segundo más completo.

Mehina Zaraza (Córdoba)

Game Boy y la lucha

Hola Yen, tengo 18 años y me llamo Melchor. Tengo una Game Boy y unas preguntas para ti:

1- ¿Qué próximos lanzamientos saldrán para Game Boy?

Muy pronto «Lucky Luke», más adelante «Tintín en el Templo del Sol» y «Wave Race». Por el momento no hay más lanzamientos confirmados en España, aunque por tierras americanas se prepara un puzzle basado en Kirby y una versión de El Jorobado de Notre Damme.

2- ¿Cuál es el mejor juego de lucha para Game Boy?

Cualquiera de las conversiones de Takara es genial y tanto «King of Fighters 95» como «Samurai Shodown» te encantarán.

3- Pronto me compré una Saturn, ¿saldrá «Street of Rage» para esta consola?

No está previsto, pero tienes cosas similares como «Die Hard Arcade» o «Batman Forever».

4- ¿Saldrá «Turok» para Saturn?

Por el momento es exclusivo para Nintendo 64, aunque en Saturn no andan escasos de shoot'em up estratégicos y el genial «Aliens» es una buena prueba de ello.

5- ¿Tiene Saturn algún puerto de expansión?

Tiene varios, como el puerto para cartuchos o el de MPEG. De hecho, es la única consola que tiene preparado un sistema de conexión a Internet aprovechando estas expansiones.

M. López Cabezuelo (Albacete).



Todo lo que quieres saber sobre 64DD

Hola Yen, me llamo Alex y tengo unas preguntillas que quisiera que me respondieras:

1- ¿Para qué sirve el 64DD? ¿Cuál es su objetivo?

Es un periférico para Nintendo 64 que utiliza unos discos especiales de alta densidad con más capacidad incluso que un CD. La función básica será jugar y habrá juegos sólo en disco, juegos que lleven cartucho y disco a la vez y discos que serán ampliaciones de otros juegos. Por ejemplo, el «Zelda» puede llevar todo el código del juego en el cartucho y llevar en el disco los gráficos y mapeados. Posteriormente sería factible vender otro disco con más mapeados que se podrían jugar con el código del cartucho original. ¿OK?

2- Yen, ¿tú qué harías? ¿vender la PlayStation por 20.000 pesetas y ahorrar para la Nintendo 64 o quedarme con la PSX?

Yo personalmente me quedaría con la PlayStation e iría ahorrando para la N64. Pero, por supuesto, esa es una decisión que debes tomar por ti mismo. Antes de nada espera a ver la N64 y sus juegos y luego mira a ver si quieres tener las dos consolas. En cualquier caso, no creo que te den ahora 20.000 pesetas por tu PlayStation. A no ser que la vendas con algún juego.

3- Me han dicho que Sony sacará una PSX 2 más potente que Nintendo 64, ¿es cierto?

Sólo son rumores. Es posible con el tiempo (mucho tiempo) las compañías saquen consolas más potentes, pero te aseguro que eso no es cosa ni de un año ni de dos.

4- ¿Me podrías aconsejar un juego para N64 que no sea ni «Mario» ni «Pilot Wings 64»?

No hay mucho donde elegir por ahora, aunque tanto «Turok» como «Shadows os Empire» son juegos realmente buenos. Si tuviera que elegir me quedaría con «Turok» por ser mucho más largo y difícil.

Alex Herranz Ordóñez (Tarragona).

Comparaciones entre PlayStation y Saturn

Hola Yen, ¿qué tal? Yo bien. Tengo una Super NES, una Game Boy, y dentro de poco una PlayStation. ¿me contestarías a unas preguntitas?

1- ¿Qué consola es mejor en gráficos PlayStation o Saturn?

Las posibilidades de las dos consolas son similares, aunque PlayStation está mejor preparada para realizar transparencias y juegos de luces. En cualquier caso las diferencias son mínimas.

2- ¿Por qué cuesta más la PlayStation? ¿Bajarán el precio PlayStation y de N64?

La cuestión de los precios es algo que compete a las compañías. Lo normal es que por costes las máquinas deban moverse en unos márgenes y luego se fije el precio dependiendo de otras consideraciones. Personalmente creo que Nintendo 64 no va a bajar de precio ni en Navidad, aunque no descartes una pequeña rebaja acercándonos a esas fechas. PlayStation baja este mismo mes hasta las 24.990 pts.

3- ¿Qué tal el juego «Dragon Ball GT» de PlayStation?

La pinta es excelente, pero todavía ni ha salido a la venta ni lo he podido probar personalmente.

Iván de Puertollano (Ciudad Real)

EL CORCHO



Grabar en Saturn

Hola Yen, soy Carlos y estas Navidades me he comprado la Saturn con mi hermano. Tengo unas cuestiones:

1- Aconséjame algún juego de estrategia para Saturn como «Warcraft» PC.

El mejor y más divertido: «Command & Conquer».

2- Me han aconsejado «Tomb Raider», pero lo he visto y no me convence mucho ya que I hate «Doom». ¿Es como «Doom»? ¿Es fácil o no?

No tiene nada que ver con «Doom»: nada de nada. Es un juego genial que combina habilidad y astucia. Nos coloca en la piel de una aventurera que, como Indiana Jones, debe ir desentrañando secretos en diversas "tumbas" mientras salta, acumula armas y se enfrenta a todo tipo de enemigos. Es largo y bastante difícil.

3- ¿Qué necesito para grabar las partidas?

Quitar el plástico que bloquea la pila que lleva la consola en la parte posterior. De este modo puedes grabar en la memoria de la consola. Si este espacio se te queda corto siempre puedes comprar un cartucho de memoria extra.

Carlos Salazar (Madrid)

PC en PlayStation

Hola Yen, me gustaría que me contestaras a unas cuantas preguntas sobre PlayStation.

1- ¿Sabes si dentro de un tiempo se van a poder jugar con juegos de PC en PlayStation?

Si eso ocurriera sería señal de que no tienes una PlayStation si no un PC o viceversa. El hecho de que los juegos de PC y consola se llamen a veces igual y que estén grabados en un CD no significa que sean iguales. Lo siento, pero son sistemas incompatibles.

2- ¿Van a sacar algún juego de fútbol para PlayStation como el «PC Fútbol»?

Ya tienes el divertido «Player Manager» que es similar a «PC Fútbol». También se rumorea algo de un «FIFA Manager». Ya veremos.

3- ¿Qué juego es mejor, «Broken Sword» o «Chronicles of the Sword»?

«Broken Sword»: su argumento es más atractivo, es más rápido y menos retorcido que «Chronicles of the Sword».

Santiago Acosta Picón (Murcia)

Los 4 mejores en Saturn

Hola Yen, me llamo David y además de tener una Saturn tengo unas preguntas:

1- ¿Cómo puedo seguir jugando donde me quedé?

Sólo puedes continuar en los juegos que tengan opción de salvar partidas y empezarás a jugar desde el último punto donde hayas salvado. Si no consigues salvar nada mira a ver si es que no has quitado la protección que lleva la pila que va en la parte posterior de la consola.

2- ¿Según tu criterio cuáles son los cuatro mejores juegos de Saturn?

«Sega Rally», «Manx TT», «Tomb Raider», «Virtua Fighter 2» y «World Wide Soccer», bueno, son cinco.

3- ¿Crees que van a sacar los juegos de «Tekken» y «Tekken 2» para Saturn?

Namco sólo programa para PlayStation.

David Alcaraz (Alicante)



Resolución y velocidad

¿Qué tal Yen? ¿Cómo estás? Soy un chico de 25 años que desde los 13 lleva en esto de la informática y los videojuegos. Ahora poseo una Super Nintendo y una Saturn y como fanático de los arcades de Sega tengo unas dudas que espero que me puedas ayudar a despejar:

1- En el Nº42 (sección Hi-Tech) aparecieron unas fotos de «Daytona USA» para Saturn en su fase de desarrollo y realmente son clavadas a la recreativa. ¿Realmente era la versión para Saturn? ¿Por qué varió tanto el resultado final?

Porque muchas veces cuando se ofrecen imágenes de desarrollos son imágenes extraídas de la máquina sobre la que se trabaja y no del resultado final en la consola, que siempre suele estar por debajo.

2- Si Saturn posee una resolución de 704x480 y la recreativa de «Daytona» 496x384, ¿Por qué Saturn no puede llegar a esa resolución cuando teóricamente le sobra en vez de utilizar baja resolución?

Tú que tienes PC habrás visto juegos que te dejan elegir entre alta o baja resolución. A alta resolución flipas con los gráficos, pero los movimientos se ralentizan enormemente. Si bajas la resolución obtienes un juego más rápido, pero más feo. Una cosa es la resolución que puedes mostrar y otra la potencia de los procesadres para mover las imágenes. Ahí está la habilidad de los programadores: encontrar el equilibrio entre gráficos y jugabilidad.

3- ¿Por que AM2 no ha realizado una conversión de la calidad de «Sega Rally» o «Virtua Fighter 2» de dicho juego?

Porque «Daytona» se hizo a toda prisa para que saliera a la calle a la vez que la consola y no se depuró lo suficiente.

Un amigo de Barcelona.

Todo tipo de cuestiones sobre PlayStation

Primero y ante todo quería felicitaros por tener la mejor revista de videojuegos del mercado. Bueno, basta de peloteos. Tengo la Super Nintendo y algunas dudas:

1- ¿Crees que me comprarán la Super Nintendo tal y como están las cosas?

Puede que sí, pero no sé si merecerá la pena venderla por lo que te puedan dar por ella. Prueba a ver.

2- Me voy a comprar la PlayStation, ¿puedes aconsejarme algún juego de rol?

No hay mucho, la verdad. «Suikoden» están muy bien y también está en inglés. Un poco más aventurero tienes «Excalibur» y a caballo entre las dos cosas «Legacy of Kain».

3- Dime alguno bueno tipo aventura gráfica.

Aquí si tienes algo más para elegir. Mi favorito es, con muchísima diferencia, «Broken Sword».

4- ¿Merece la pena «Tomb Raider»? ¿Es como «Mario 64»?

¿Merece la pena tener una consola? ¿Merecen la pena los videojuegos? Es genial, te va a encantar. Bueno, podría recordar algo a Mario64 en cuanto a su planteamiento general, pero los sensaciones que ofrecen son distintas.

5- ¿Sería imprescindible la Memory Card?

Imprescindible, lo que se dice imprescindible, no. Pero si quieres salvar, sí.

6- Estaba pensando en comprar «Wipeout»,¿crees que merece la pena?

Si te gusta la velocidad no podías hacer mejor elección, pero mejor aún el «WipeOut 2097», la segunda parte.

José García del Valle (Madrid

EL CORCHO



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

CONCURSO

SUPER MARIO 64

¡Sorteamos 25 juegos de Super Mario 64!

Super Mario ha perdido algunas de sus estrellas entre las páginas de la revista. Si quieres ayudarle a encontrarlas dinos en qué páginas están escondidas y podrás conseguir uno de los 25 geniales cartuchos de «Super Mario 64» que sorteamos.

BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación (o una fotocopia) con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S. A.; Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre:

CONCURSO SUPER MARIO 64.

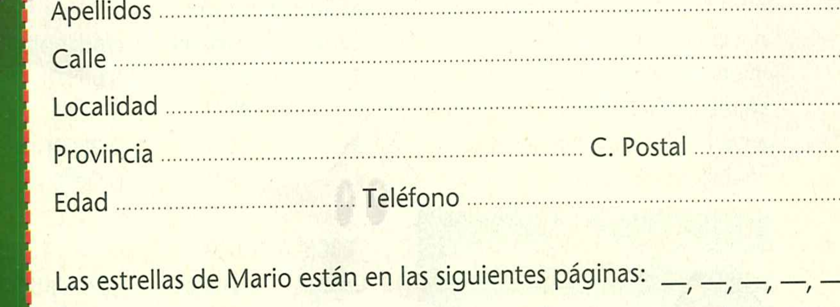
2 De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **VEINTICINCO**, que serán premiadas con el juego «Super Mario 64» para la consola Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3 Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **25 de marzo al 30 de abril de 1997**.

4 La elección de los ganadores se realizará el **5 de mayo de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Hobby Consolas.

5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS, S.A.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... C. Postal ....

Edad .... Teléfono ....

Las estrellas de Mario están en las siguientes páginas: —, —, —, —, —.

Envíanos este cupón debidamente rellenado a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas. Apartado de Correos 400. Alcobendas 28100. Madrid, indicando en el sobre Concurso Super Mario 64.

Lone Soldier

PLAYSTATION

Para activar estos trucos debes pausar el juego antes:

- Invencible:
ARRIBA, ABAJO, CIRCULO, TRIANGULO, ARRIBA, IZQUIERDA, START.

- Selección de nivel:
ABAJO, IZQUIERDA, CIRCULO, TRIANGULO, ABAJO, DERECHA.

-Para poder utilizar todas las armas disponibles:
IZQUIERDA, ABAJO, CIRCULO, TRIANGULO, ARRIBA, DERECHA.

Street Fighter Alpha 2



PLAYSTATION

- Devil Akuma:
Para jugar con la versión malvada de este jefe, ve a la pantalla de selección de personaje e ilumina a Akuma. Ahora, pulsando SELECT, mueve el cursor de esta manera: ABAJO, DCHA, DCHA, ABAJO, IZQ., ABAJO, IZQ., ABAJO, DCHA., DCHA., DCHA. Sin soltar Select, pulsa cualquier otro botón y prepárate para disfrutar de la fuerza del nuevo Akuma.

- Chun Li Clásica:
Ilumina a Chun Li y pulsa SELECT durante cinco segundos. Entonces pulsa cualquier otro botón. La Chun Li de toda la vida volverá por sus fueros, enhorabuena nostálgicos.



Gargoyles

MEGA DRIVE

- Pasar de nivel:
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa A, B, DCHA., A, C, A, ABAJO, A, B, DCHA., A. Como por arte de magia, aparecerás en el siguiente nivel.

- Cargar tu energía:
Este truco puede serte de mucha ayuda. Es casi mejor que tener vidas infinitas. Pausa como hiciste antes y pulsa A, B, DCHA., A, C, A, ABAJO, A, DCHA., B, A. Presiona Start para regresar al juego y fíjate en el resultado.

Tobal Nº1

PLAYSTATION

- Movimiento de cámara:
Para hacer que la cámara se eleve un poco y no quede tan a la altura de los luchadores, debes pulsar los botones L2 + R2 mientras la consola carga el siguiente combate. No te ayudará a ganar, pero posiblemente lo verás todo más claro.



PilotWings 64

NINTENDO 64



-La estatua de la Libertad:
Empieza en la Clase A con el Rocket Belt. Vuela hacia el norte siguiendo la orilla, hasta que te encuentres con una ciudad. Desde un edificio con grandes bolas verdes vuela hasta la otra orilla. A tu izquierda aparecerá una pequeña estrella que, a medida que te acerques a ella, se convertirá en la estatua de la Libertad y... ¡sorpresa estás en New York!

-Los mejores resultados con el cañón:
Si quieres obtener las mejores puntuaciones en el juego extra del lanzamiento de cañón, toma nota de los siguientes datos:

PRIMERA RONDA

Cañón	Vertical	Horizontal	Fuerza
1	1-2º	O 50º N	Llena
2	12º	S 70º O	Llena
3	18º	O 30º N	Llena
4	4º	S 87º O	Llena

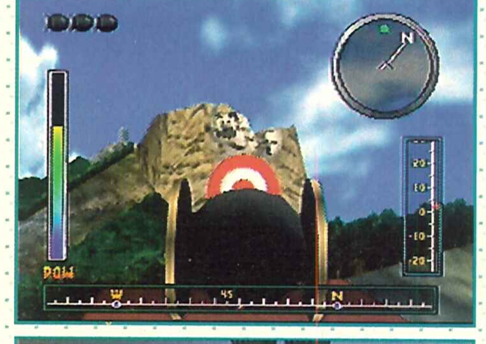
SEGUNDA RONDA

Cañón	Vertical	Horizontal	Fuerza
1	10º	S 65º O	Llena
2	5º	S 12º O	1/2
3	29º	O 28º N	Llena
4	18º	E 49º S	3/4

TERCERA RONDA

Cañón	Vertical	Horizontal	Fuerza
1	13º	E 23º S	Llena
2	7º	S 85º O	1/4
3	52º	S 41º O	Llena
4	45º	E 54º S	Llena

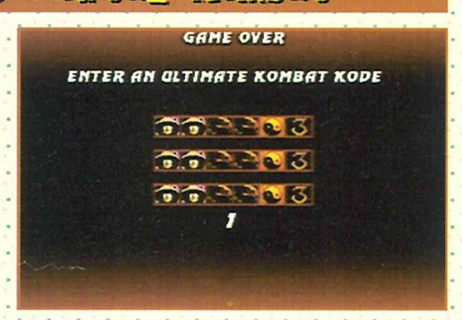
- Hombre-Pájaro:
Vuela sobre el campo de golf en el primer nivel y recoge la estrella que aparece. Inmediatamente te convertirás en Birdman (medio hombre, medio pájaro). También encontrarás estrellas transformadoras en otras islas.





Ultimate Mortal Kombat

SEGA SATURN



-Tres nuevos personajes:
Con este truco podrás elegir a los tres personajes que faltan en la pantalla de elección de luchadores. Seguro que Mileena, Classic Sub-Cero y Ermac merecen toda tu atención.
Mileena - X (7 veces), A (7 veces), B (2 veces), C (3 veces).
Classic Sub-Zero - X (7 veces), Y (6 veces), A (5 veces), B (2 veces).
Ermac - X (9 veces), Y (6 veces), Z (4 veces), A (2 veces), B (4 veces).
Todos estos códigos se introducen en la pantalla que aparece después de que hayamos muerto.





X-Men II: Clone Wars

MEGA DRIVE

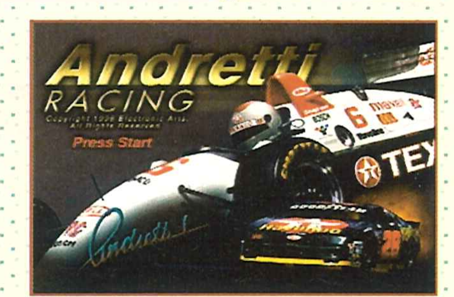
-99Vidas:
Pausa y pulsa ABAJO + C, ARRIBA, IZQ., ARRIBA, DCHA., DCHA., C.

-Pasar de nivel:
Pausa y pulsa IZQ. + C, ARRIBA, ARRIBA, IZQ., ABAJO, ABAJO, DCHA., C. Si lo has hecho correctamente oirás un sonido. Quita la pausa y vuelve a presionar Start. Ahora pulsa DCHA. + C para seleccionar un nuevo nivel o IZQ. + C para cambiar el personaje.

Andretti Racing

PLAYSTATION

-Diferentes modelos y colores muy atrevidos:
Si ya estás aburrido de correr siempre con los mismos coches, tranquilo porque te vamos a dar la solución. Entra en la opción "Begin Racer" e introduce como nombre "Go Bears!" (para los coches de carreras) o "Go Bruins!" (para los coches de fórmula). Cuando vayas a seleccionar tu vehículo, te llevarás una gran sorpresa.





Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a "Trucos a la carta" C/ de los Ciruelos, 4 San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, Acudo a vosotros para pediros por favor algún truco del juego **Zool** para **Mega Drive** ¡¡¡Que me tiene loquito!!
José Aitor Calvo (Vizcaya)
Pues nada, ahí va. Para empezar en el nivel que prefieras, pausa el juego y pulsa (sin dejar de presionar Start) C, Dcha., A, B, B, A, Izq., Izq., A y Abajo. Podrás modificar las cifras que indicaban los bonus a tu antojo. Una vez que hayas elegido fase y nivel pulsa los botones A, B y C simultáneamente y disfruta de tu elección.

Tengo el juego **Robocop VS. Terminator** de la **Mega Drive** ¿Hay algún truco para tener armas o ser invencible? No me lo puedo acabar ni utilizando el "Action Replay" con vidas infinitas.
Para hacerte invencible, primero debes entrar en el modo Turbocop pausando el juego y presionando A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C y B. Entrar en este modo no es sencillo, pero si lo consigues accederás a unos bonus que te convertirán en invencible. Comienza a jugar en el nivel Trainer y dirige a Robocop a la izquierda de la pantalla presionando al tiempo arriba y C.

Soy José David Luque. Hola, ¿qué tal estáis? Os necesito otra vez. Quisiera un truco del juego **Risky-Woods** de **Mega Drive**.
José David Luque (Granada)
Para acceder a un nuevo menú repleto de ventajas, lo único que debes hacer es introducir como récord las letras EOA, en lugar de tus iniciales habituales. Ahora dirígete a la pantalla de opciones y observa el resultado.

Hola, me llamo Jacobo y me gustaría que me dijerais si tenéis por cualquier sitio un truco de **James Pond II: Robocod**.
Jacobo Picaporte (Madrid)
Has tenido suerte. Hemos rebuscado por ah´y, y... En la pantalla de título pulsa Abajo/izquierda, A, C y Start al mismo tiempo. Espera un par de segundos y suelta Start. Cuando oigas una música, suelta el resto de botones. Podrás seleccionar el nivel del 0 al 80 y también disfrutar de todos los ritmos del cartucho.

Twisted Metal 2

PLAYSTATION

-Sweet Tooth:

A los poseedores de la entrega anterior les habrá parecido extraño no encontrar en ésta al payasete Sweet Tooth. Pero tranquilos, porque no es difícil hacerle salir de su escondite. Pulsa ARRIBA, L1, TRIANGULO, DCHA y tu esperado personaje aparecerá al lado de Shadow.



-Niveles secretos:

Estos niveles secretos sólo son accesibles en el modo de dos jugadores. Pulsa estos códigos en la pantalla de selección de nivel:

Jet Moto Level: Arriba, Abajo, Dcha., R1.

Original Rooftop: Abajo, Izq., R1, Abajo.

Cyburbla: Abajo, Arriba, L1, R1.

-Ronda aleatoria:

Para hacer que elegir vehículo sea más sencillo, pulsa R1 en la pantalla de selección hasta que comiencen a pasar rápidamente. Pulsa X y deja a la suerte que decida por ti.





-Ataques especiales:

Cloaking Device	DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA.
Freeze Blast	IZQ., DCHA., ARRIBA.
Jump	ARRIBA, ARRIBA, IZQ.
Mine Attack	DCHA., IZQ., ABAJO.
Napalm	DCHA., IZQ., ARRIBA.
Rear Attack	IZQ., DCHA., ABAJO.
Rear Freeze	IZQ., DCHA., ABAJO, IZQ., DCHA., ARRIBA.
Rear Napalm	IZQ., DCHA., ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA.
Shield	ARRIBA, ARRIBA, DCHA.

Ultimate Mortal Kombat 3

MEGA DRIVE

-Tres pantallas secretas:

Para tener acceso a la pantalla "CHEATS, SECRETS & KILLER CODES" pulsa A, C, ARRIBA, B, ARRIBA, B, A, ABAJO en la pantalla "Start Game/Options". Las tres nuevas opciones aparecerán de inmediato ante tus ojos. Sencillo, ¿verdad?

-Jugar con Human-Smoke:

En la pantalla de selección de personajes, elige a Robo-Smoke. Después pulsa IZQUIERDA y, sin soltar, presiona PUÑETAZO ALTO, PUÑETAZO BAJO, PATADA ALTA, PATADA BAJA antes del combate.

Fighting Vipers

SEGA SATURN

-Una ampliación:



Muchos juegos de lucha ofrecen una ampliación de los personajes cuando algún maestro es capaz de acabarlo, pero es que resulta que éste, ademas, trae un regalito más. Si eres capaz de terminar el juego (utilizando cualquier luchador), entra después en la pantalla de opciones y ¡sorpresa!

Project Overkill

PLAYSTATION

-Una sombra:



Para pasar de ser enemigo visible y facilón a una mera sombra apenas perceptible por los demás, pulsa durante el juego (¡sin pausar!) TRIANGULO. Sin soltarlo, presiona CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO. Suelta el botón de TRIANGULO y ahora, mientras presionas X, pulsa TRIANGULO, TRIANGULO. Verás como aparece la palabra "Cheater!". Pero no te confíes, el truco no dura mucho aunque, eso sí, podrás repetirlo cuanto quieras.

-Velocidad:

Pulsa (igual que antes, sin pausar) ARRIBA. Y sin soltar, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO. Ahora presiona ABAJO mientras pulsas X, CUADRADO, CIRCULO. La misma palabra aparecerá en la parte superior de la pantalla.

The King of Fighters 95

PLAYSTATION

-Jugar con los jefes:

Antes de decir "Yes" en la pantalla de selección de personajes, presiona Start y, sin soltar, pulsa ABAJO + TRIANGULO, IZQ. + X, DCHA. + CUADRADO, ARRIBA + CIRCULO. Y prepárate para disfrutar con los mejores luchadores del mundo.

-Por triplicado:

Sería algo así como encontrarte con tres hermanos gemelos. Para hacerte con tres personajes al mismo tiempo pulsa, en la misma pantalla de antes, ARRIBA + CIRCULO, DCHA. + CUADRADO, IZQ. + X, ABAJO + TRIANGULO.

Sonic 3D

SEGA SATURN

-Un truco de lo más rentable:

Con este simple truco podrás hacer maravillas con tu juego porque, además, no es nada complicado (cosa que suelen hacer los "padres2 de Sonic). Pulsa en la pantalla del título Diagonal ARRIBA/IZQ + A + C. Después comienza a jugar normalmente y pausa el juego en cualquier momento. En esas condiciones, presiona:



A, para pasar un acto.
B, para ir directamente al enemigo del nivel.
C, para pasar al enemigo final.
X, para recibir una vida extra.
Y, para recibir un medallón.

Skeleton Warriors

PLAYSTATION

-Invulnerable:

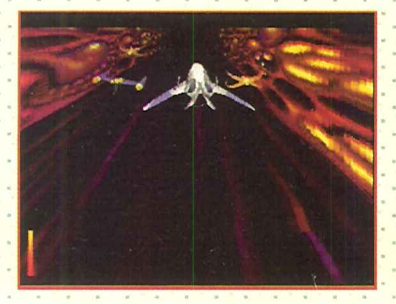
Pausa en cualquier momento el juego y pulsa ABAJO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, X. Si lo has hecho correctamente, tendrás a tu disposición un super escudo protector a toda prueba. Y lo mejor es que te dura y te dura...

Fade to Black

PLAYSTATION

-Passwords:

Nivel 1 CUADRADO-CIRCULO-TRIANGULO-X-CIRCULO-CUADRADO
Nivel 2 TRIANGULO-CIRCULO-X-CIRCULO-CUADRADO-X
Nivel 3 X-CIRCULO-X-CIRCULO-TRIANGULO-X
Nivel 4 X-CUADRADO-TRIANGULO-CIRCULO-CIRCULO-TRIANGULO
Nivel 5 CUADRADO-CUADRADO-TRIANGULO-X-X-TRIANGULO
Nivel 6 TRIANGULO-X-X-X-X-CIRCULO
Nivel 7 CIRCULO-CIRCULO-TRIANGULO-X-TRIANGULO
Nivel 8 CUADRADO-CUADRADO-X-TRIANGULO-CUADRADO-CUADRADO
Nivel 9 TRIANGULO-X-X-TRIANGULO-CIRCULO-TRIANGULO
Nivel 10 X-TRIANGULO-CUADRADO-CIRCULO-TRIANGULO-X
Nivel 11 CIRCULO-CUADRADO-X-X-CUADRADO-X
Nivel 12 CUADRADO-TRIANGULO-X-CUADRADO-CIRCULO-X
Nivel 13 X-X-CIRCULO-TRIANGULO-CIRCULO-TRIANGULO





¡Hola y felicidades por vuestra revista! Me gustaría que me dierais los trucos del **Rock'n' Roll Racing** de **Mega Drive**. Muchísimas gracias.

Eduardo Laguna (Salamanca)

D7MR RST1 WS6M
N9WR RSR1 RS6M
JSKR R!T9 QSRN
H!28 R3TJ T5TQ
D6W8 T6RJ T6YQ
57P8 TSTS T421
L3HR TSQ1 3SFQ
RQHRR HLS9 6TYQ
B7WR RGQ9 5TKR

¿Qué tal? ¿me podrías dar algún truco para el juego de **Game Gear Sonic Chaos**? ¡Gracias!

Jordi Mullo Barchín (Valencia)

Ahí va uno para elegir nivel. Nada más encender la consola, pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Izq., Dcha., Izq., Dcha., 1 y 2.

¡Hola! Me llamo Iñaki y os escribo para que me deis todos los trucos que podáis para **Robotica** de **Saturn**. Os lo agradezco mucho.

Juan Ignacio Córdoba Campoy (Madrid)

Para aumentar tus ventajas, introduce estos códigos con los botones L y R pulsados:

Mapa de nivel	Start en el segundo pad
Recarga tu escudo	A en el segundo pad
Generador del tanque	B en el segundo pad
Armas	X en el segundo pad
Mapa	Z en el segundo pad
Rellenar la munición	Y en el segundo pad

Hola, además de ser un fanático de Hobby Consolas lo soy de la Mega Drive. Me gustaría saber algunos trucos para **Toy Story** que no sean passwords. Gracias.

Gabriel Nieto Noqueras (Sevilla)

Gracias por tu fidelidad, amigo exigente. Tu petición: Para empezar donde más te guste pulsa A, B, Dcha., A, C, A, Abajo, A, B, Dcha., A en la pantalla del póster de Toy Story.

Hola, tengo el **Earthworm Jim 2** de **Mega Drive**. ¿Me podríais dar algún truco?; si es para elegir fase mejor.

Franc Camps Febrer (Barcelona)

Para activar estos trucos, pausa el juego y pulsa:

A, B, C, C, C, A, A, B Para tener una vida extra.
A, A, C, C, B, B, A, A Para pasar al nivel 7
C, B, B, A, C, B, A, A Para rellenar tus armas.

Hola, me llamo José y me gustaría saber algún truco para el **Sega Rally** de **Saturn**. Gracias.

José Domingo Vega (Las Palmas)

Para poder acceder al modo espejo pulsa Y + C en la pantalla de selección de juego. Será como si tuvieras todos los circuitos multiplicados por dos.



Story of Thor 2

SEGA SATURN

-Modo dos jugadores:

¿Dos jugadores, a la vez? Pues sí. ¿Y cómo? Fácil, pulsando Z mientras estás en plena partida y después L + X. Suelta luego ambos botones y verás aparecer una sombra junto a tu personaje. Ese es el segundo jugador.

Sonic 3D

MEGA DRIVE

-Pantalla de selección de nivel:

Aquí tienes uno de esos trucos que todo el mundo espera como loco, y sólo tu revista favorita es capaz de darte. Deja que aparezca la pantalla de "Press Start" y pulsa B, A, DCHA., A, C, ARRIBA, ABAJO y A. Enseguida sabrás que lo has hecho bien. Sólo queda pulsar Start y entrar en la nueva pantalla.

WWF: Wrestlemania

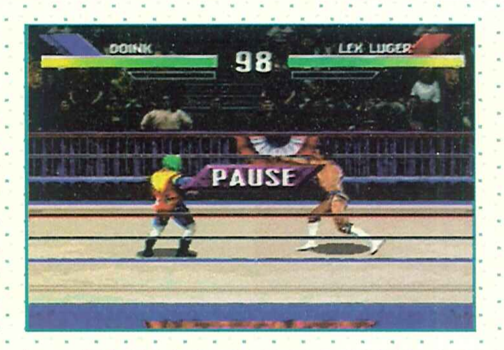
PLAYSTATION

--Un montón de códigos:

¿Que te vence Lex Luthor o que EarthQuake no te deja un hueso sano? No problem! Pausa el juego, pulsa la combinación de cada truco que te hemos puesto aquí debajo; verás un flash. Quita la pausa.

-Invulnerable: X, TRIANGULO, R2, ARRIBA.
-Oponente más débil: X, TRIANGULO, L2, DERECHA
-Reloj: X, TRIANGULO, R2, IZQUIERDA
-Hacer más daño: X, TRIANGULO, L2, ABAJO
-Eliminar los trucos anteriores: CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X





- "Operación de estómago":

Derrota a un oponente y cuando las palabras 'Pin Him' aparezcan detrás (el contrincante estará tirado en el suelo), presiona TRIANGULO. Verás que de su estómago comienzan a salir cosas extrañas, como murciélagos y bichos así.

Blam Machinehead!

PLAYSTATION

-Energía infinita:

Estamos seguros de que tu principal problema en este juego es llegar al final sin agotar antes la barra de energía por el camino. Bien, ante todo mucha calma, y ahora vamos a por las buenas noticias, que de eso Hobby Consolas sabe bastante. Simplemente tienes que pulsar todo esto en la pantalla de "Press Start": CIRCULO, L1, L1, L1, CIRCULO, L1, CIRCULO, CIRCULO, L1, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, L1, L1, L1, L1, L1, CIRCULO, CIRCULO, L1. Ya, sí, parece un juego de letras más que un truco, pero te aconsejamos que lo pongas en marcha cuanto antes.

-Munición infinita:

Pulsa CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, L1, CIRCULO, L1, L1, CIRCULO, L1, CIRCULO, L1, L1, CIRCULO, L1, CIRCULO, L1, L1, L1, L1 en la pantalla del título. Tan simple como efectivo, no lo dudes.

-Selección de nivel:

Presiona L1, CIRCULO, L1, L1, L1, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, L1, L1, CIRCULO, CIRCULO, L1, CIRCULO, L1, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO en la misma pantalla que antes, o sea la del título. Después, pulsa R1 o R2 (sin soltar el botón de CIRCULO del código anterior) para seleccionar el nivel. Los nombres de los distintos niveles aparecerán en la parte derecha de la pantalla. Utiliza el botón R1 para que aparezca el siguiente stage. ¡Mucha suerte!

Pandemonium

PLAYSTATION

- Unos códigos muy especiales:

Los passwords que te ofrecemos son muy pero que muy especiales. De hecho te sorprenderá lo que son capaces de hacer. Pruébalos pulsando Select en cualquier parte del juego.

Password: TWISTEYE
Te permitirá hacer girar la imagen como si estuvieras bailando un Rock 'n' Roll. Pulsa L1+ L2 y, sin soltarlos, presiona DCHA. o IZQ. Si lo quieres desactivar, presiona L1 + L2 y ABAJO.

Password: THETHING
Presiona CIRCULO al mismo tiempo que mantienes L2 para cambiar de forma cuando quieras. Para volver a la forma inicial, pulsa L2 + X.

Password: VITAMINS
Las palabras "Life of the Party" aparecerán para confirmar el password. Te proporciona 31 vidas.

Password: OTTOFIRE
Uno de los más fructíferos, sin duda. Tus disparos nunca se agotaran, ¡menudo alivio!

Password: BODYSWAP
Te permitirá cambiar de personaje durante la partida.

Password: HARDBODY
Este código hará de ti un personaje indestructible. Aprovecha las posibilidades que te brinda.

Password: CORONARY
Algo más de vida no viene mal a nadie. Con este simple código aumentarás tus posibilidades.

Password: BORNFREE
Uno de los mejores. Te permitirá avanzar de nivel una vez siempre que lo desees. Imprescindible en una buena colección de trucos.

Password: TOMMYBOY
Este password te dará prácticamente acceso directo a la pantalla de bonus, ¡un chollo, vamos!.

Password: CASHDASH
Podrás entrar en la pantalla de bonus después de concluir cada nivel: más juegos, doble diversión.

CONCURSO

TWISTED METAL WORLD TOUR

¡Sorteamos 20 juegos de «Twisted Metal World Tour»!

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

Si quieres conseguir uno de estos maravillosos premios, relaciona las ciudades y países de la izquierda con los escenarios en los que transcurre este vertiginoso juego para PlayStation:

A. Los Angeles	1. Construcciones de la civilización maya.
B. Moscú	2. Largas autopistas flanqueadas por refinerías.
C. París	3. Molinos de viento.
D. Amazonia	4. Icebergs, glaciares, aguas heladas...
E. Nueva York	5. Plaza circular con dos alturas.
F. Antártico	6. Torre Eiffel.
G. Holanda	7. Ciudad peligrosa y laberíntica.
H. Hong Kong	8. Azoteas en los grandes rascacielos.



BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación, (valen fotocopias) con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO TWISTED METAL 2".

2 De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTE, que serán ganadoras del juego TWISTED METAL 2 para consola Sony PlayStation cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3 Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de marzo al 30 de abril de 1997.

4 La elección de los ganadores se realizará el 5 de mayo de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Hobby Consolas.

5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: SONY COMPUTER y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son las siguientes:

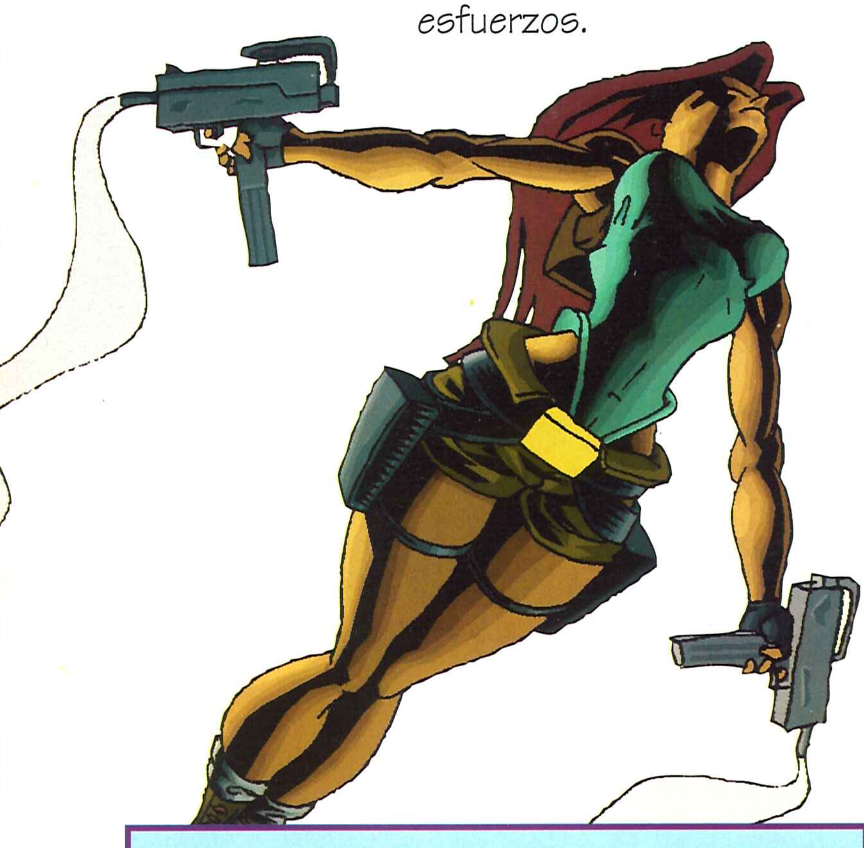
A ___ , B ___ , C ___ .D ___ , E ___ , F ___ , G ___ , H ___ .

Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS; Apdo. de Correos, 400; 28100 Alcobendas; Madrid. Indica en una esquina del sobre: «Concurso Twisted Metal 2».

Lara nos cuenta cómo resolvió su aventura (y 4)

TOMB RAIDER

¡Ánimo muchachos, que ya estamos llegando al final!
Si habéis conseguido llegar hasta aquí es porque estáis tan atrapados como yo en esta aventura, así que, sacad fuerzas de flaqueza y hagamos los últimos esfuerzos.



Sé que las pistas que os estoy dando son bastante generales y que aún tenéis muchos problemas para seguirme. En fin, como me habéis elegido como El Mejor Juego de 96, os lo agradeceré contestando a vuestras cartas. Ya sabéis: HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS. c/ Ciruelos Nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Indicando en el sobre "S.O.S. Tomb Raider".

Tras salir de la esfinge, fui atacada y me quitaron los 3 Sciones y todas mis armas. Afortunadamente conseguí seguir a los ladrones. Así me encontré en una isla en cuyo interior había una mina abandonada. ¡Y yo estaba completamente desarmada!

Me armé... de valor y comencé a explorar la mina. Me colé por detrás de una catarata y encontré un interruptor que me sirvió para acceder a otro que estaba en el lado derecho del lago y de esta manera me abrí paso hasta un túnel que transcurría por la parte superior del mismo lago. Más adelante vi un una cabina colgando del techo. Para activar el interruptor que bajara la cabina necesitaba encontrar tres fusibles. El primero estaba escondido detrás de una puerta de madera (os lo explico mejor en un pie de foto) y el segundo estaba depositado sobre un mecanismo deslizante, que se movió al activar un interruptor que había tras una la puerta junto a él.

El tercero estaba un poco más escondido. Tuve que soltar la cuerda de una barca mediante una palanca que encontré después de dejarme caer por el techo medio roto de un caseta que se encontraba en la misma sala que la cabina colgante. Me subí a la barca, salté al otro lado y moviendo varios bloques activé un interruptor. Se desplazó una vagoneta en otra parte de la mina y de esta manera accedí a la tercera pieza, evitando al tiempo los disparos de uno de los ladrones. Coloqué los tres fusibles en su lugar y la cabina cayó. Dentro encontré dos pistolas.

Me subí a la cabina y salté al túnel que veía en frente. A la derecha, enganchándome en un saliente de la pared, encontré una sala secreta. Volví al mismo sitio donde había recogido el último fusible y acabé con el ladrón. Tomé sus Magnums y vi un interruptor en lo alto de una pared que había a mi izquierda. En el tortuoso camino hacia él, encontré una sala secreta. Pero estos dos detalles os los cuento también en las fotos de al lado.

Llegué -¿conseguirás llegar tú?- a un almacén con cajas de TNT. Utilicé una de ellas para llegar a un saliente de la cueva. Una vez arriba activé el interruptor de la parte superior del río de lava para hacer explotar la caja de TNT y abrir el paso.

Llegué a una sala con grandes columnas. Después de acabar con otro ladrón y coger su Uzi entré en una sala secreta buceando en el agua de la zona izquierda. Subí la cuesta hasta llegar a una zona donde las paredes estaban pulidas.

Empujé un bloque un par de veces, subí hasta una sala con una puerta cerrada y desde ésta bajé a otra en la que pude arrastrar otro bloque. Al moverlo, tuve la oportunidad de empujar el primero una vez más y, de esta manera dejé a la vista una puerta, una palanca y un cristal mágico. Recogí el cristal y activé el interruptor. La puerta de la parte superior se abrió y bajé unas escaleras hasta otro bloque. Lo empujé y activé el interruptor que me abrió la puerta que había encontrado antes al lado del Cristal Mágico. Fui a salir a la entrada principal de una majestuosa pirámide.

Eliminé al ladrón que empezó a dispararme, me quedé con su escopeta y trepé por la fachada de la pirámide hasta encontrar el mecanismo que abrió la puerta que guardaba el sello que necesitaba para acceder al interior de la enorme pirámide. Intuía que aún me quedaba un largo camino por recorrer. Y que las cosas iban a ircomplicándose más y más...



Al final de este pasadizo se encontraba el primer fusible y un Cristal Mágico. Saltando estas vallas y evitando a varias rocas que intentaron aplastarme, conseguí llegar hasta un túnel que se abría al fondo a la derecha. Justo de la derecha de donde estoy en esta "foto", caía una de las rocas, que dejaba al descubierto otra salida.



Llegar hasta el interruptor que había a la izquierda del precipicio que daba al río de lava resultó una tarea titánica. Tras eliminar al ladrón me dejé caer sobre un saliente en el que había un Cristal Mágico y, tras dejarme caer, agarrarme a sucesivas grietas, recorrer un pasillo, saltar sobre piedras entra la lava... conseguí llegar hasta un pasadizo que me condujo a dicho interruptor.



En el camino al interruptor, en la zona en la que hay que saltar sobre varios pilares de piedra que se levantan sobre la lava, encontré esta sala secreta. Tuve que empujar el bloque antes de que una enorme roca rojiza me aplastara.



Para acceder a la sala que guardaba el Sello que abría esta puerta, tuve que escalar la fachada de la propia pirámide. No resultó sencillo pues su superficie era muy resbaladiza. Lo hice por el lado izquierdo (según se mira), me ayudé de las zonas planas y desde arriba me dejé caer pegada a la pared hasta una sala donde había un interruptor.

Al pasar a la pirámide me dio la sensación de estar entrando en el estómago de alguna diabólica criatura. Unas extraños huevos comenzaron a estallar y de ellas salían horribles criaturas. En la parte superior de esta sala encontré la manera de abrir la puerta central: activé el interruptor que se encontraba en una de las esquinas y después seguí el camino pulsando otros dos hasta que logré abrirla.

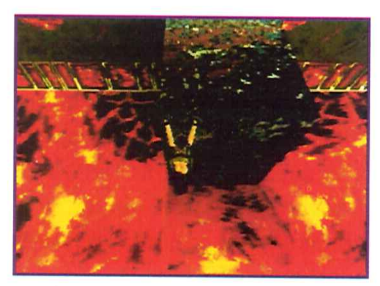
Salí a una sala con lava al fondo y, después de matar al demonio volador, me dejé caer para agarrarme al saliente inferior y entrar así en una sala secreta. Continué hasta una zona con una gran bola en el centro. Para activar la puerta que tenía enfrente me agarré a una grieta en la pared y me dejé resbalar para agarrarme a la puerta inferior. Activé el interruptor, salté y recogí el Cristal Mágico.

La sala siguiente estaba inundada de agua y daba a una zona de la pirámide. Aproveché como antes las zonas planas para acceder a una sala secreta en la esquina superior y saltar al otro lado del agua para atisvar un interruptor. Me tiré al agua y pulsé la palanca del fondo. Salí y rápidamente entré por la puerta que acababa de abrir. Salté en la sala siguiente al otro lado para recoger el Cristal Mágico. Después de abrirme paso por el agua encontré una sala con cuatro grandes huevos cuyos bichos esperaban a que activara los interruptores para salir. Tuve que pulsar tres de estos interruptores para seguir adelante por el agua.

Después de abrir las tres puertas llegué a un lugar donde tenía que colocar una piedra de tal modo que bloqueara el paso de una roca. Continué mi camino hasta lo que parecían las entrañas de la tierra. Pasé de una cueva a otra procurando no caer en la lava hasta que entré en una de ellas por el camino que ocupaban dos demonios. Recogí el Cristal Mágico y, para salir de esta sala, me serví de las rocas que surgían de la lava cada vez que pulsaba algún interruptor.

Encontré una sala secreta en el largo pasillo de después y continué mi camino hasta encontrarme con una puerta y una palanca. Mi rapidez me ayudó a subir a la pared antes de acabar quemada por la lava. Entré en una sala con tres trampas: dardos, cuchillas y una roca. situándome en un lado de la rampa y saltando al lado contrario logré que la piedra rodara sin peligro para mí. Y así llegué a otro Cristal Mágico.

Aparté uno de los bloque de la majestuosa sala en la que me encontraba y activé un interruptor a la derecha de una puerta. El suelo se abrió y caí a un largo pasillo con una roca. Después de esquivarla, saltando primero hacia delante y después hacia atrás, subí por los escalones de la izquierda y activé el interruptor. Cuando llegué a la puerta superior estaba abierta y continué hasta una cueva con dos criaturas y una figura alargada. Después de dispararla durante mucho tiempo descubrí que se trataba de un reflejo de mí misma, así que dejé de hacerlo. Al comprobar que repetía mis movimientos como en un espejo, abrí un hueco en el suelo con ayuda de una palanca y me coloqué en el extremo opuesto de la sala: la criatura cayó. Después continué por un largo pasillo de donde tuve que eliminar a varios bichos y al final pude colarme por una puerta que me llevó ante el Sción.



La primera sala secreta estaba escondida prácticamente al principio de Atlantis. Sólo tuve que dejarme caer hacia atrás desde un saliente de la zona de lava y agarrarme después al de abajo.



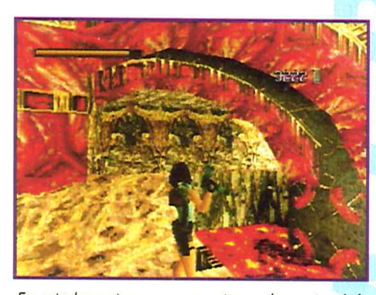
Utilizando los espacios llanos de la pendiente a modo de escaleras llegué a la esquina superior derecha y encontré otra sala secreta.



En esta sala pulsé los interruptores en este orden: lado derecho, detrás y en frente a la izquierda. De esta manera sólo se abrió uno de los huevos.



Aquí encontré la entrada a otra sala secreta. Desde el pasillo de fuera entré pisando cada una de las esquinas y subí corriendo hasta la puerta situada en la parte más alta del pasillo a la derecha.



En este lugar tuve que ser extremadamente rápida. Debía pulsar dos interruptores situados en cada extremo y correr hacia la puerta antes de que se cerrara y se bajara el puente levadizo. En realidad más que correr salté y así gané algo de tiempo.

Al intentar coger el Sción apareció la jefa de los ladrones y me enzarcé con ella en una pelea. Ella cayó a un precipicio, pero yo afortunadamente logré evitarlo y, según me estaba incorporando, un gigantesco huevo estalló ante mi y apareció un horrible monstruo (un horrible medio monstruo, para ser exactos). Cuando conseguí acabar con él me encaminé a coger el Sción. Entré por la puerta que se acababa de abrir hasta y encontré un Cristal Mágico.

Desde aquí hasta el Sción me quedaba un largo camino plagado de trampas y juegos de inteligencia. Primero los bloques que debía mover de manera determinada para pasar, después una serie de saltos complicados y lo peor de todo unas grandes bolas rojas donde sólo me sirvió de ayuda mi rapidez y reflejos para apartarme de su camino. Encontré una entrada secreta en la parate izquierda de la sala que parecía el lateral de la pirámide.

Después de esto llegué otra vez a la sala del Sción, pero se produjo una enorme explosión. Salí de allí corriendo y me dejé caer al foso de lava, que ahora estaba medio petrificado. A partir de aquí las cosas se complicaron por momentos: grietas, flechas, cuchillas, bolas, pinchos... no sé muy bien cómo pero conseguí llegar hasta un nuevo Cristal Mágico.

La siguiente trampa no tenía nada que envidiar a las anteriores. Los mismos ingredientes, pero combinados de distintas maneras. Pasé entré una roca y un hacha muy rápidamente hasta dos rampas. En la segunda de estas salté a la plataforma que tenía en frente justo a tiempo para no caer al fuego (si me quedaba agarrada la roca me aplastaría).

Después tuve que esquivar la lava que salía de las paredes y enfrentarme a otras dos rocas rodantes. La primera venía de la parte superior y, situándome justo debajo de su rampa no me alcanzó. La segunda se ponía en marcha al cruzar un pozo de lava y para que no me alcanzara me quedé agarrada al borde al saltar al otro extremo.

De esta manera llegué a una sala con una pequeña piscina en el fondo y una plataforma con suelo quebradizo justo enfrente mía. Con un poco de suerte, caí justo el en agua cuando la baldosa se rompió a mis pies. Al salir me encontré justo en el centro de la pirámide y con una compañía poco deseada: Natlas.

Disparé contra él hasta que cayó definitivamente al suelo (la primera vez consiguió engañarme). Después entré por una de las puertas (la de la esquina izquierda) y fui utilizando los grandes pilares de piedra para llegar a la parte superior de la pirámide.

Por fin, después de todo este largo recorrido y con un agotamiento increíble acabé mi aventura. Aunque os parezca mentira, a veces hubiera preferido no haberla acabado nunca.

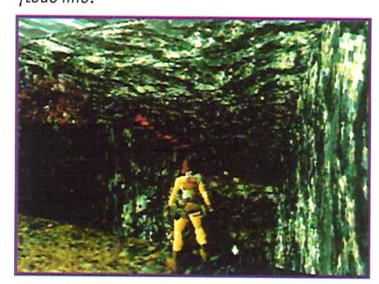
Bueno, esta es mi historia. Espero que mis explicaciones os hayan sido de ayuda. ¡Y atentos, porque ya estoy preparando me regreso! ¡Nos vemos!



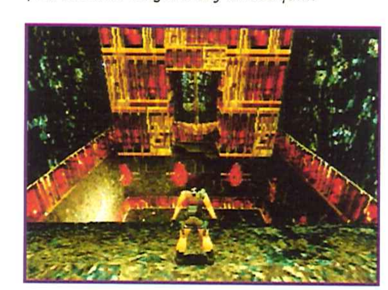
Sí, esto es lo que puede hacerte este "simpático" animalito si te coge. Para que no ocurra prepárate a meterle en el cuerpo -literalmente- más de 700 balas de Uzi. Te aconsejo que utilices la táctica de saltar lateralmente de izquierda a derecha sin parar, al tiempo que disparas constantemente ¡Y cuidado con caerte al precipicio!



Allí al fondo encontré una sala secreta, Salté por los los sitios planos de estas rampas y cuando llegué a este punto, miré hacia atrás y descubrí que un puente había bajado. Volví sobre mis pasos y ¡todo mío!



Al final de este pasillo encontré una sala secreta. Para llegar a ella tuve que saltar procurando agarrarme a la grieta de la pared de la izquierda y desplazarme hasta la zona superior. Como siempre, encontré cargadores y un botiquín.



Esta es, sin duda alguna, una de las salas secretas menos accesibles de toda la aventura. Salté primero a la plataforma quebradiza y, después, a la entrada para agarrarme. Así explicado no parece tan difícil pero prueba tú y verás...



Este gran demonio rojo, Natla, fue mi última pesadilla antes de salir de este lugar. No me acerqué demasiado a él y controlé siempre mi nivel de energía. Después sólo tuve que subir de columna en columna hasta llegar a la parte superior.



Aquí sigo "desfaciendo entuertos" cual Quijote consolero. Ya sabéis, si tenéis problemas... S.O.S. Tomb Raider ¡y a jugar, que son dos días!

José Miguel Pinto

(Alicante)

José Luis Arrese

(Madrid)

En Francis Folly no tenéis que paraos a pensar de dónde sale el gorila de la sala de las palancas del principio. Os aseguro que no sirve para nada.

Por lo que se refiere al hombre que sale de vez en cuando (Larson) lo único que puedo deciros es que aparece y desaparece así, sin más, sólo por ponerte un poco más difícil tu camino.

Por el momento disparadle todo lo que podáis hasta que se vaya procurando que él no os alcance a vosotros. Más adelante tendréis la posibilidad de acabar con él.

Valeriano Durán

(Málaga)

Luis Glez. Galeano

(Madrid)

No es extraño que os hayáis dejado por el camino varias salas secretas y que pretendáis volver atrás para encontrarlas todas. Os animo a hacerlo. Pero lo que realmente me llama la atención es que no sepáis tiraros de cabeza al agua... Es sencillísimo. Cuando os acerquéis al agua, saltad con el botón de desplazarse de lado pulsado y veréis qué bonito queda. No sirve para nada, pero mola.

Eso sí, tened cuidado de no hacer esta maniobra sobre seco: mi cuello no resistiría el impacto.

Daniel Díaz

(Valencia)

En el Sepulcro de Qualopec ya sabes que debes activar tres palancas para abrir las puertas y encontrar el Sción. Tu problema es muy sencillo de resolver. En la sala en la que hay tres puertas con símbolos grabados, entra por la de la derecha y llegarás a una habitación con un gran bloque en el centro. Si miras bien verás que puedes empujar un pequeño trozo de pared y así dejar a la vista la palanca. Al acercarte ten cuidado con las cuchillas del suelo.

Andy Lewis Carrasco

(Madrid)

Habrás comprobado que perderse un solo número de Hobby puede llegar a ser un error imperdonable, (lo que te ha ocurrido a ti por perderte mis explicaciones).

Pero no te preocupes porque aquí estoy para ayudarte. Una vez que hayas colocado las tres piezas en la máquina y la hayas activado, en el Valle Perdido, vuelve a la zona de la gran cascada (que ahora estará seca y sumérgete en el lago. Si te fijas bien verás que el agua ocultaba un túnel por el que podrás abandonar el valle.

Alejandro D. Rasines

(Vizcaya)

Si quieres que te diga la verdad, Alejandro, no entiendo cómo es que no puedes activar el interruptor que te abre el portón de salida a la superficie en la Tumba de Tihocan. Yo no tuve ningún problema. Igual que en ocasiones anteriores me acerqué a él y pulsé el botón de acción para hacer que bajara la palanca. Vuélvelo a intentar y verás como lo consigues.

Guillermo Esteban

(Madrid)

Lo siento Guillermo pero aquí no dispongo del espacio necesario para explicarte paso a paso la Tumba de Tihocan. Para eso tendrás que recurrir al número 65 de Hobby Consolas y, si después de leer mis comentarios, tienes algún problema en concreto, no dudes en escribirme.

Pedro Pablo Gallardo

(Baleares)

Puede ser que yo, en El Valle Perdido, tuviera mucha suerte al encontrar la tercera pieza de la máquina escondida en el mismo sitio que la segunda, te voy a contar cómo lo hice. Cogí esa pieza, salvé mi partida y apagué la consola (una Saturn). Después, al volver y mirar en el agua del templo encontré que la pieza estaba allí otra vez. Si a ti no te pasa, tendrás que buscar la tercera pieza al otro lado del puente derruido. Es muy difícil saltar para llegar pero se puede hacer (¡yo lo he hecho!). Toma carrerilla y salta sobre las tablas del suelo que harán la función de trampolín y agárrate al puente. Si no te sale a la primera (que no te saldrá), no te preocupes y vuélvelo a intentar hasta que lo consigas (he oído de gente que se ha tirado en ese punto horas y horas...)

Francisco Javier Ruiz

(Sevilla)

Para encontrar la primera llave plateada de la Cisterna sigue estos pasos. Entra, con ayuda de la llave enmohecida, en la puerta de la izquierda. Como tú ya sabes, después de deslizarte por la grieta de la pared llegas a una sala en la que ves la llave plateada detrás de una puerta. Para abrir esta puerta utiliza las plataformas que encuentras en la sala para subir a la parte superior y activa el interruptor que encuentras al final. Baja, recoge la llave y tírate al agua para volver a la sala principal.

Laura Peña

(Tenerife)

¡Hola, Laura, compañera de caigas! La palanca para abrir el camino a la sala secreta que buscas en el Palacio de Midas está escondida en el jardín del templo, en la pared de la izquierda entre los matorrales (no en la sala de los tres lingotes como tú piensas). Cuidado con la trampa al entrar.

Javier A. Rodríguez

(Málaga)

Creo que te has perdido un poco en El Valle Perdido (valga la redundancia). No te comas tanto el coco y escucha: si ya tienes las ruedas dentadas del otro lado del puente y del fondo de la fuente del templo sólo te falta una. La que te falta está escondida en la parte superior de una cueva a la que puedes llegar buceando por el fondo de una cascada que hay en el valle. No es difícil encontrarla y con ella podrás completar la maquinaria. Busca, busca...

Ramón Carrión

(Madrid)

Es cierto Ramón que uno se puede perder un poco en la sala de Thor de St. Francis Folly pero no es tan complicado. Ya has hecho la parte más difícil: conseguir que que el enorme martillo caiga al suelo. Cuando esto sucede dos bloques caen del techo. Empuja el

primero para llegar a la plataforma que hay a la derecha de la sala y, desde ésta, utiliza el segundo para subir a la plataforma de la esquina. Ahora podrás ver un saliente justo enfrente tuyo. Toma carrerilla (un paso atrás), corre y salta para agarrarte a él. Llegarás a una sala en la que se encuentra la llave que andas buscando.

Reconozco que este salto es difícil, pues es el primero que hay que dar forzosamente de esta longitud. Parece imposible pero si haces exactamente lo que te he dicho lo conseguirás. Ya sabes: paso atrás, correr y saltar al tiempo. Es muy importante que domines este salto, pues trendrás que realizarlo muchas otras veces.

Sergio Porteiro

(Madrid)

Alberto Peña

(Jaén)

Lo siento, amigos, pero si queréis acompañarme en esta aventura tendréis que demostrar tanto vuestra inteligencia como vuestra habilidad, ya que no hay ningún truco (que yo sepa) para hacerme invulnerable, saltar tres veces más o cosas de esas.

Si por casualidad alguien me cuenta una manera más fácil de llegar al final, no dudéis que seréis los primeros en saberlo.

En cuanto a lo de la moto, la utilizo para llegar y salir de Egipto, pero no en ningún escenario en concreto. ¡Tengo que afrontar toda esta aventura a patita!

Adolfo García

(Madrid)

Carlos Morán

(León)

En el Sepulcro de Qualopec hay, como bien me explicáis, tres interruptores que debéis activar para seguir adelante.

A partir de aquí os hablaré en singular. En una sala encuentras unos bloques que debes mover con ayuda de los mecanismos. El primero es fácil de localizar, pero el segundo está algo más escondido. Entra por la única puerta que hay a ras del suelo en esa sala. Sigue hasta llegar al bloque que antes has movido y salta con su ayuda hasta la puerta que tienes a tu derecha. Sigue el camino y gira a la izquierda hasta llegar al otro bloque. Utilízalo para saltar a la otra puerta y encontrarás el segundo interruptor.

En la sala de los perros, al caer por el suelo quebradizo que hay a modo de trampa al lado de un interruptor, hay un pasadizo escondido detrás de un bloque móvil de la pared de la parte superior de la sala. Ya sabes, acaba con los lobos y mueve el bloque para continuar tu camino.

El interruptor de la parte superior no es más que un cebo para que caigas en la trampa del suelo quebradizo.

Carlos Fernández

(Vizcaya)

Mira Carlos, para llegar a la puerta de la parte superior del templo en St. Francis Folly, una vez abierta empuja el bloque hasta el fondo contrario a esa puerta. Súbete en él y salta al bloque de piedra que tienes a tu lado. Desde éste puedes subir al central y, después de recoger el botiquín que hay aquí, salta a los pequeños salientes que hay en la pared. Después saltando uno a uno llegarás sin problemas a la puerta y podrás continuar la aventura.

Miguel Ángel Palomo

(Madrid)

No te compliques la vida. En el palacio de Midas para encontrar una de las piezas debes entrar, como tú bien sabes, en una sala en la que provocas un pequeño terremoto para subir a la parte superior. Desde aquí verás al fondo del precipicio, nada más asomarte por la puerta, un Cristal Mágico. Justo a su lado (a la derecha) hay escondido un rincón secreto.

Para llegar a él debes caer directamente encima suyo y la mejor manera es saltar hasta el borde de la piscina (después de acabar con los gorilas) y dejarte caer justo al lado de la pared. Si no aterrizas justo dentro no podrás entrar desde abajo.

Julia Laje

(Barcelona)

Para poder comenzar a jugar en el mismo sitio en el que lo has dejado tienes que coger unos rombos azules que hay repartidos por el juego. Si tienes una Saturn (y la pila de grabar bien puesta), se salvarán automáticamente (al contestar YES a la pregunta de que si quieres salvar el juego).

Si tienes una PlayStation el mecanismo es el mismo, pero deberás tener una Tarjeta de Memoria que, como sabes, se compra aparte.

Francisco Pancorbo

(Palma de Mallorca)

En el Sepulcro de Qualopec, como sabes, debes encontrar los mecanismos que hacen subir las tres rejas que impiden el paso al Sción.

Después de activar el de la sala grabada con un pájaro, tú has entrado en la de el medio. Caes al suelo y después de matar a los lobos encuentras otra palanca. Bien, pues desde aquí debes caer por el hueco que hay en el suelo (cerca del este interruptor) y continuar el pasillo. Volverás a la sala con tres pasillos. Ya has debido activar cada uno de los interruptores que hay en los tres pasillos grabados con distintas figuras. Vuelve hacia atrás por el corredor que no tiene dibujo (cuidado con el velocirraptor) y entra por la puerta que has librado de las tres rejas. Entrarás en una larga sala de... sorpresa, sorpresa.

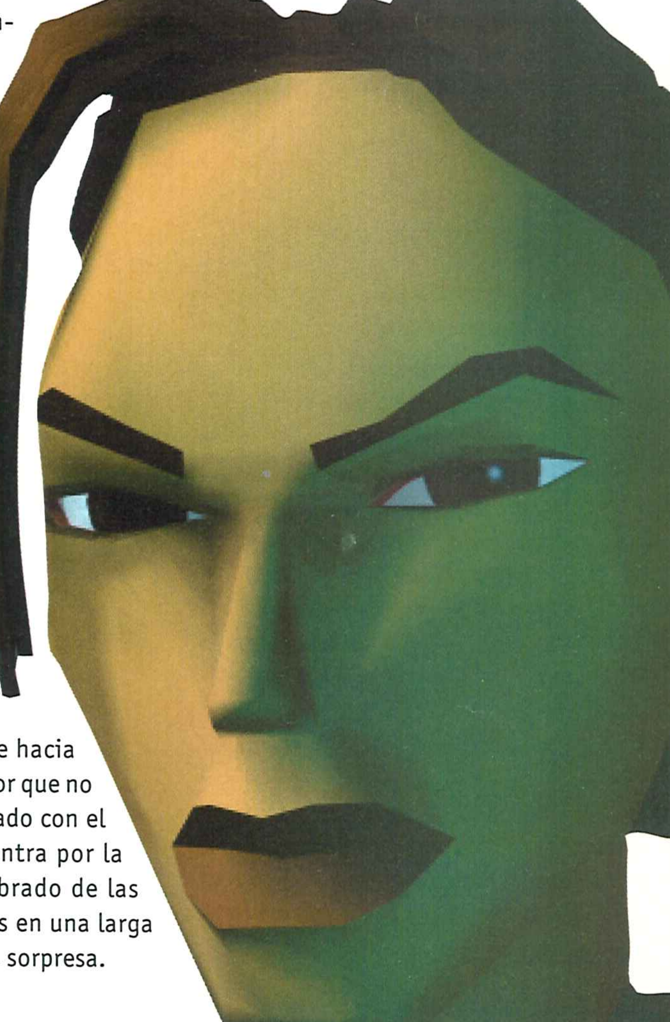
Manuel Aparicio

(Madrid)

Para salir del gran lago que hay escondido debajo de la esfinge en el Santuario del Sción de Egipto debes sumergirte y entrar por el túnel que hay entre las patas de la estatua de la derecha. Justo al lado de la puerta (de la que tú dices que no tiene cerradura) hay un interruptor perfectamente camuflado en la pared. Cuesta verlo pero está ahí, te lo aseguro, a la derecha de la puerta. Si lo activas la corriente te llevará a otra sala y el lago perderá agua.

De esta manera, cuando vuelvas, sí que podrás activar la palanca de la estatua que antes no podías mover. Ahora entra por la puerta que has abierto bajo la estatua de la izquierda y sigue tu camino. Por cierto, que te mejores de tu reuma por estar tanto tiempo bajo el agua.

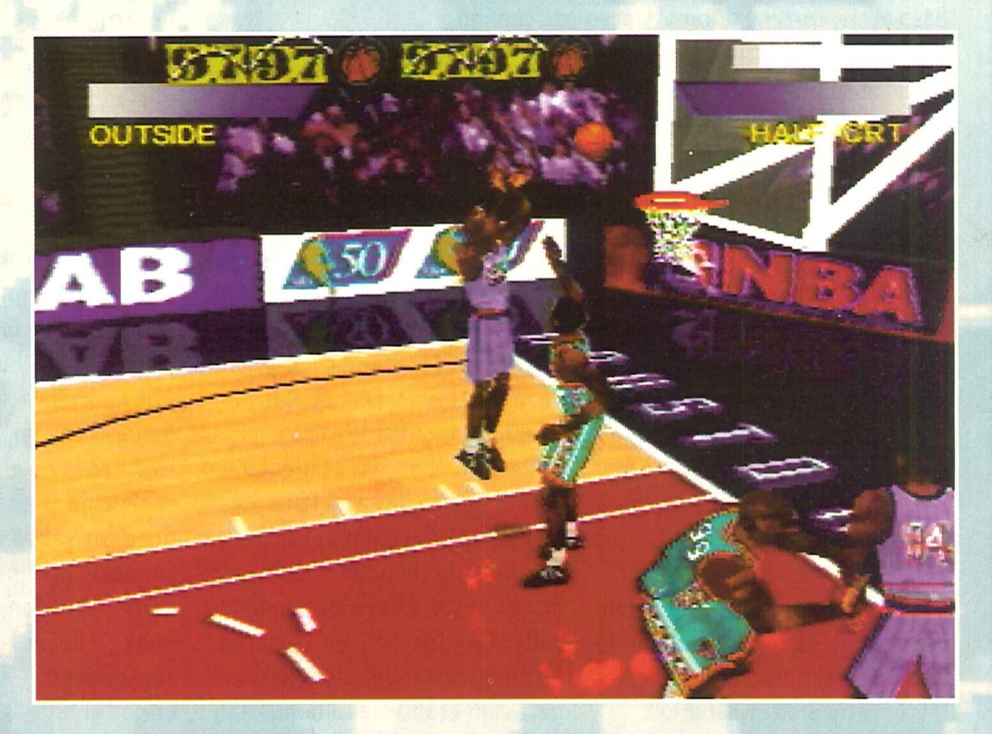
Por último os pido que seáis concisos en vuestras preguntas, pues algunas no las acabo de entender muy bien.

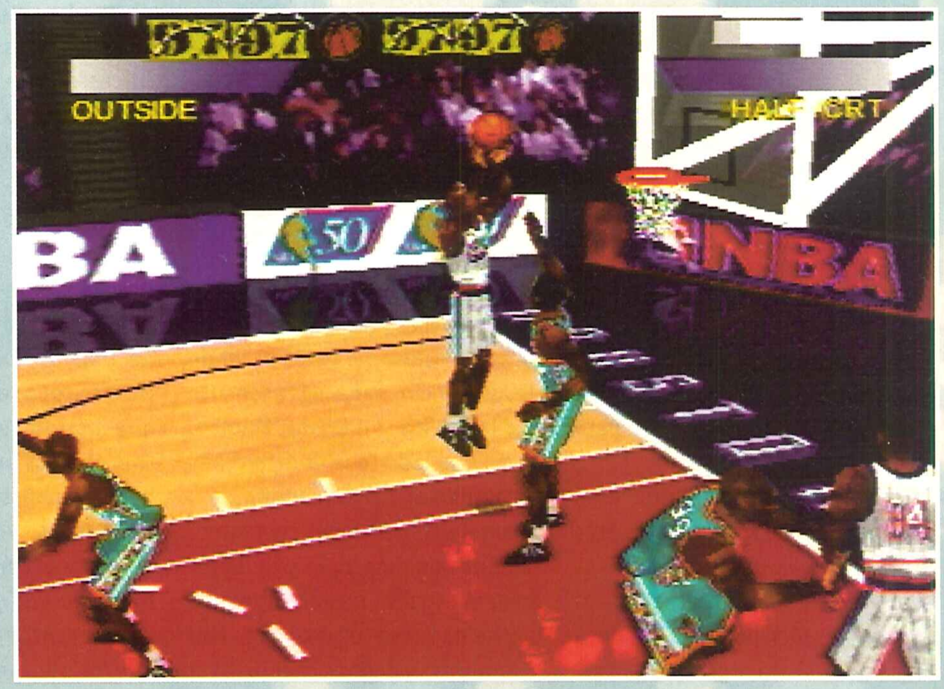


CONCURSO «T

¡¡Busca las diferencias!!

Agudiza tu vista. En estas dos pantallas hay cinco diferencias. Encuéntralas y gana uno de estos estupendos premios





BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas.

2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CINCO cartas cuyos remitentes serán ganadores de una consola Sony Playstation cada uno. A continuación, se seleccionarán otras VEINTE cartas más cuyos remitentes ganarán cada uno un juego de «Total NBA 97» para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

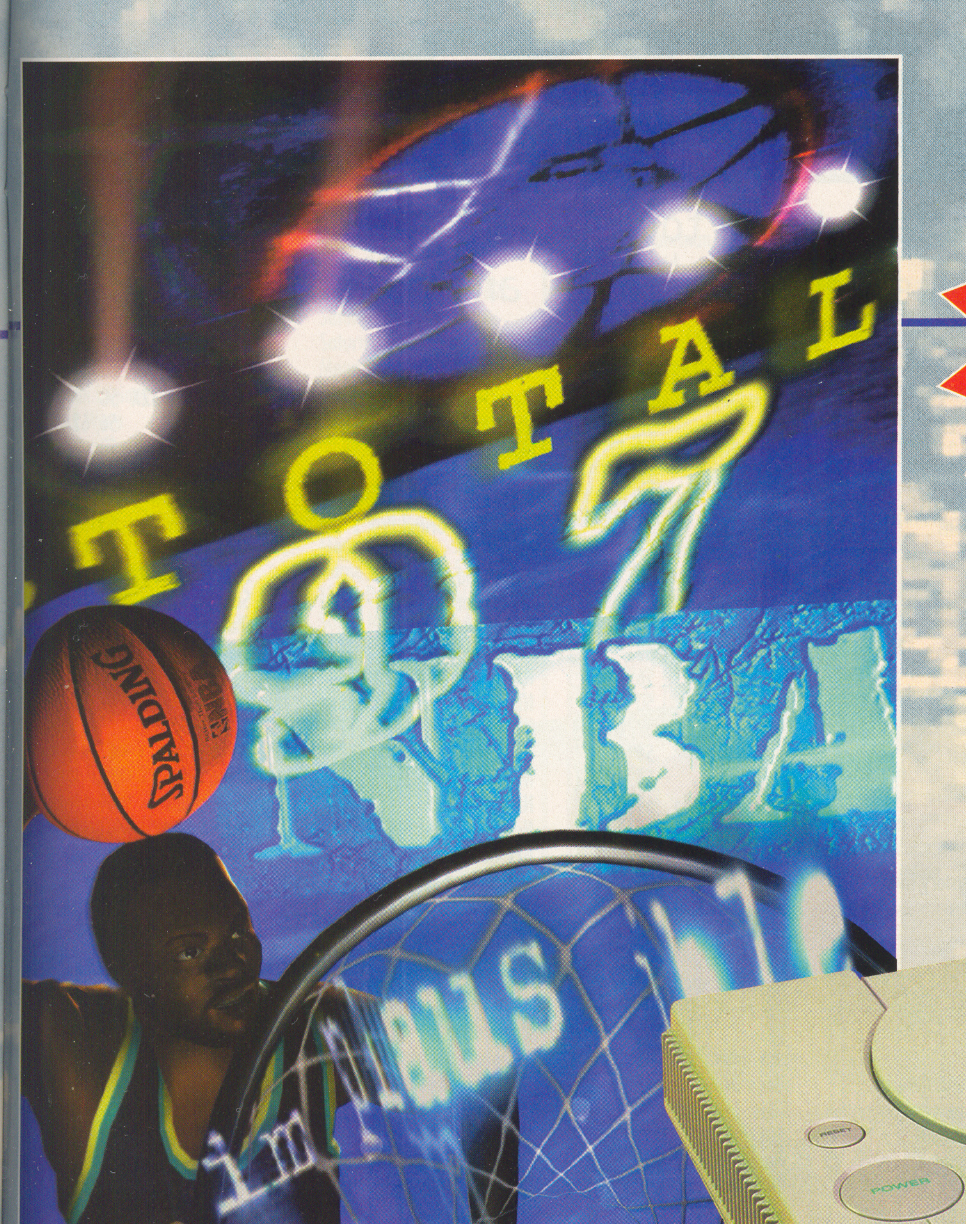
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de marzo al 30 de abril de 1997.

4. La elección de los ganadores se realizará el día 5 de mayo de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Hobby Consolas.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER y HOBBY PRESS.

OTAL NBA 97»



Regalamos 5 PlayStations y 20 juegos "Total NBA 97"







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las diferencias son las siguientes:

1 ____________ , 2 ____________ , 3 ____________ .4 ____________ , 5 ____________

Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indica en una esquina del sobre: CONCURSO «TOTAL NBA 97».

¿Buscas algún truco?

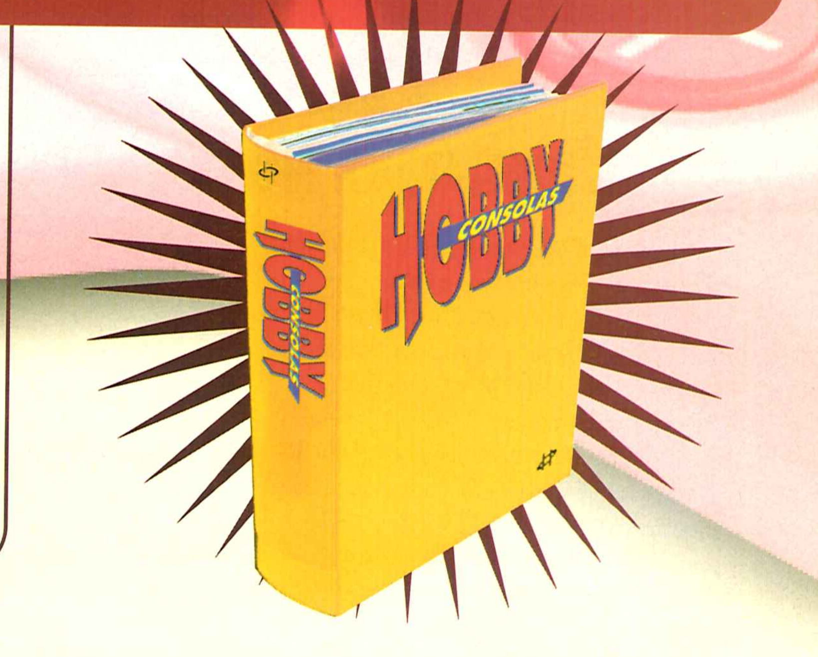
Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	58
Agile Warrior	PlayStation	56
Air Combat	PlayStation	53, 54
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	PlayStation	58
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Assault Rigs	PlayStation	57,62
Astal	Saturn	52
Astérix & Obélix	Super Nintendo	52
Ball Z	3DO	53
Ball Z	Mega Drive	51, 52
Batman Forever	Mega Drive	54
Battle Arena Toshinden	Game Boy	56
Battle Arena Toshinden	PlayStation	52
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Bill & Ted's Excellent Adv...	Game Boy	57
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Bloodshot	Mega CD	51
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade...	PlayStation	62
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Clayfighter 2	Super Nintendo	50
Clockwork Knight	Saturn	50
Clockwork Knight 2	Saturn	53, 54, 58,
59		
Códigos Action Replay	Mega Drive	50
Códigos Action Replay	Super Nintendo	50
College Slam	Saturn	61
College Slam	PlayStation	58
Comix Zone	Mega Drive	51
Cool Spot	Mega Drive	56
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51, 52
Cybersled	PlayStation	63
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55, 61
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Defcon 5	PlayStation	56
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	63
Descent	PlayStation	59
Destruction Derby	PlayStation	54, 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	56
Doom	PlayStation	56, 57, 60
Doom	Super Nintendo	55
Doom	Mega Drive 32X	50
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	55, 61
Dragon Ball Z	Saturn	55
Earthworm Jim	Mega CD	52, 53
Earthworm Jim 2	Mega Drive	57
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54, 57, 58
ESPN Extreme Games	PlayStation	57
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52, 54
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Fifa Soccer'96	Saturn	54, 55
Fifa'96	Mega Drive	61
Fifa'96	PlayStation	56
Flink	Mega Drive	50
Galactic Attack	Saturn	57, 61
Gargoyle's Quest	Mega Drive	59
Gex	PlayStation	56, 62, 63
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Guardian Héroes	Saturn	60
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62
Hagane	Super Nintendo	54, 63
Hang On GP'95	Saturn	54
Horde,The	Saturn	59
n the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
International Superstar Soccer	Super Nintendo	50, 52
Johnny Bazookatone	Saturn	59
Johnny Bazookatone	PlayStation	57, 59
Judge Dredd	Game Boy	52
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Mega Drive	50
Jumping Flash	PlayStation	54, 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Strike	Super Nintendo	55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Kid Klown	Super Nintendo	62
Killer Instinct	Game Boy	54
Killer Instinct	Super Nintendo	50, 51, 52
Krazy Ivan	PlayStation	59, 63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Game Boy	52
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	54, 60
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Magic Carpet	PlayStation	59, 62
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51, 58
Maximun Carnage	Super Nintendo	51
MechWarrior 3050	Super Nintendo	52, 53
Mega Bomberman	Saturn	53
Megaman 7	Super Nintendo	54, 55
Megaman X3	Super Nintendo	60
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Micromachines'96	Mega Drive	56, 62
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Myst	Saturn	53
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Saturn	56
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53, 54
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	PlayStation	61
NBA Live'96	Mega Drive	54
NBA Shootout	PlayStation	59
Need for Speed,The	PlayStation	61
NFL Gameday	PlayStation	57, 58
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NHL All Star Hockey	Saturn	54, 56
NHL Faceoff	PlayStation	62
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Olympic Games	Mega Drive	61
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pagemaster,The	Super Nintendo	51
Panzer Dragoon	Saturn	51, 53
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54, 61
Primal Rage	Mega Drive	53, 54
Primal Rage	Super Nintendo	52, 53
Putty Squad	Super Nintendo	54, 62
Radical Rex	Mega CD	51
Radical Rex	Mega Drive	51
Raiden Project	PlayStation	57
Rayman	Saturn	55
Rayman	PlayStation	51
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53, 55, 57,
61		
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise 2	PlayStation	59, 60
Ristar	Game Gear	55
Ristar	Mega Drive	51
Robotica	Saturn	51, 53
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Seaquest	Super Nintendo	51
Sega Rally	Saturn	54, 55
Sega Rally Championship	Saturn	59

trucos

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.





AOU 97





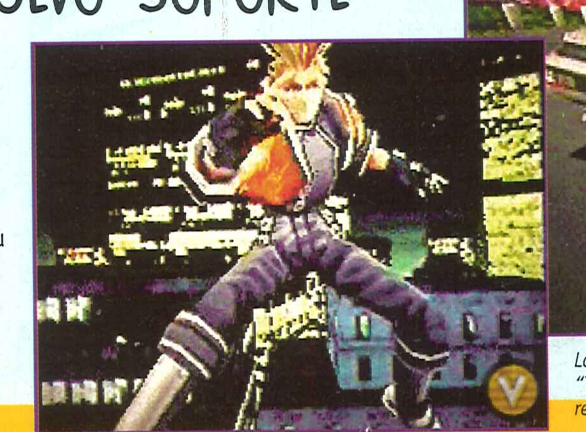


Para llegar a una de las dos ferias arcade más importantes del mundo hay que pasar un estricto control de calidad. Esta nueva edición del AOU Show de Tokio nos mostró los juegos más potentes para este año 97, que llegaron acompañados de algunas sorpresas muy sabrosas en forma de nuevos sistemas de hardware.

TAITO

ESTRENANDO NUEVO SOPORTE

Al igual que SNK y Konami, Taito también se trajo un nuevo hardware debajo del brazo. Fue una presentación un tanto misteriosa. Se sabe que este soporte está basado en tres chips 3D/FX, que tiene el nombre provisional de "Taitowolf", y que su capacidad técnica se sitúa a la altura de los mejores. Los dos primeros juegos para este soporte serán «Psychic Force 2» y un prometedor simulador de coches sin nombre definitivo. Atentos a ellos.





Los dos juegos que tendrán el honor de estrenar la placa "Taitowolf" presentan un aspecto más que prometedor. Taito ha recurrido a los géneros más populares para su nuevo sistema.

KONAMI

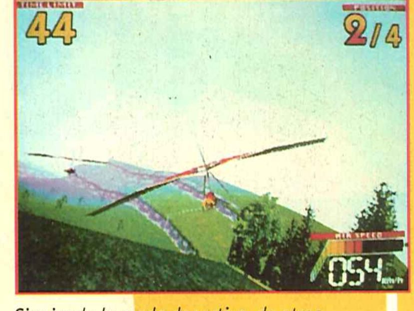
ENTRA EN EL CLUB DE LOS GRANDES

La verdad es que en las últimas ferias ya se adivinaban las intenciones de esta compañía, pero en esta ocasión se produjo la confirmación definitiva. Konami ya está a la altura de las hasta ahora inasequibles Sega y Namco. La culpa la tiene su nueva y potentísima placa "Cobra" - de la que alardean es 5 veces más poderosa que el Model 3 - y sus dos primeros títulos, que fueron presentados en video y que dejaron muy claro la inmensa capacidad del soporte en cuestión. Konami se ha decantado por dos géneros de probada eficacia -velocidad y lucha-, y en verdad estamos ante dos increíbles realizaciones, si finalmente se demuestra que esas imágenes serán las mismas en la pantalla de la máquina. El juego de lucha ha recibido el nombre provisional de «PF573» y promete superar todo lo visto hasta la fecha. Algo similar se puede decir del simulador de conducción, cuya calidad gráfica es tal que algunos visitantes creyeron que se trataba de imágenes reales.

Además de la todopoderosa "Cobra", Konami también ofreció al público un par de interesantes títulos: «Hang Pilot», un curioso simulador de ala delta, y «Thunder Hurricane» un juego de disparo espectacular y muy movido. Konami ya es una de las grandes.

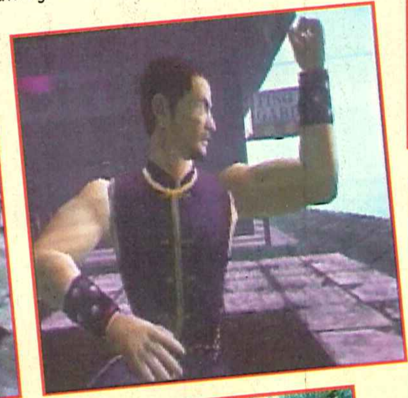






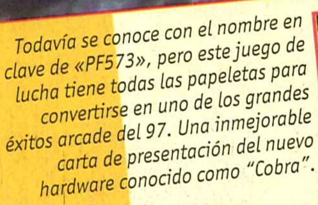
El aspecto del alucinante juego de coches que aterrizará en la nueva placa de Konami dejó a todos los visitantes del AOU sorprendidos. Sólo falta comprobar si en la máquina ofrecerá la misma calidad.





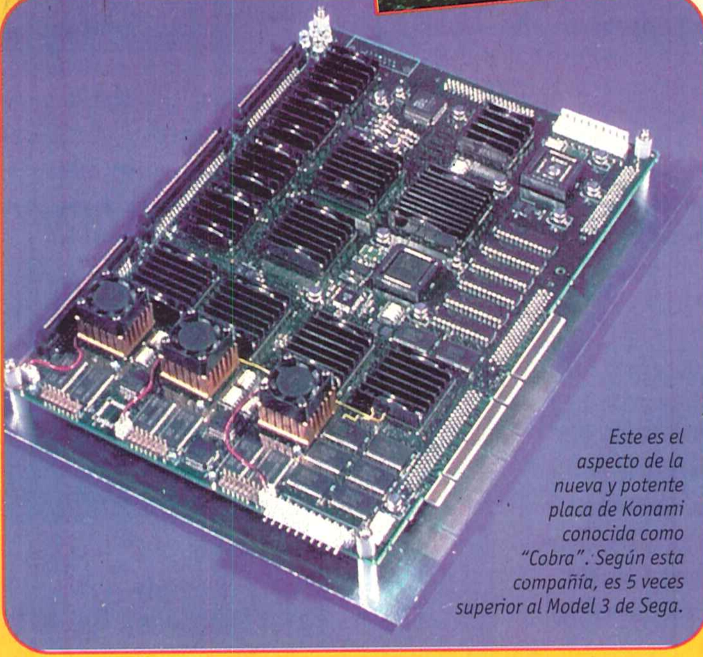


Todavía se conoce con el nombre en clave de «PF573», pero este juego de lucha tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes éxitos arcade del 97. Una inmejorable carta de presentación del nuevo hardware conocido como "Cobra".





Siguiendo la moda deportiva de otras compañías, Konami presentó su original e interesante simulador de ala delta llamado «Hang Pilot».



Este es el aspecto de la nueva y potente placa de Konami conocida como "Cobra". Según esta compañía, es 5 veces superior al Model 3 de Sega.



Los juegos de disparo siempre están de moda, por eso Konami no perdió la ocasión de presentar su espectacular «Thunder Hurricane», un juego con trasfondo bélico ideal para los amantes de la acción.

ARCADE SHOW

SEGA

ENTRE EL MODEL 2 Y EL MODEL 3

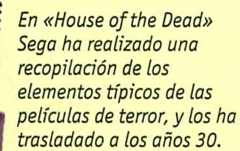


Aunque el stand de Sega siempre constituye la mayor atracción de estos eventos, en esta ocasión se perdió el factor sorpresa, ya que todo el mundo conocía casi todos los títulos que se iban a presentar. Las grandes novedades para el Model 3, «Scud race» y «Virtua Striker 2» (de los que os hablamos el mes pasado) fueron los auténticos protagonistas dentro del repertorio de Sega. Sin embargo, Suzuki y compañía se desmarcaron presentado dos títulos para el Model 2, al que todavía quieren sacar mucho partido. El primero de ellos, «House of The Dead» es un juego de disparo al estilo «Virtua Cop», pero ambientado en los años 30 y con un argumento de lo más terrorífico. El juego presenta muchas novedades jugables con respecto a otros programas similares, como la posibilidad de elegir itinerario en muchos momentos del juego. Por otro lado, también se pudo disfrutar de «Top Skater», un divertido simulador de monopatín, que se une a la lista de los «Alpine Surfer» o «Wave Runner», ofreciendo un mueble con tabla de skate incluida, para conseguir que el jugador viva una experiencia casi real.









En «House of the Dead» Sega ha realizado una recopilación de los elementos típicos de las películas de terror, y los ha trasladado a los años 30.





Sega continúa la moda de los simuladores peculiares, con este arcade que recoge la espectacularidad y el movimiento de los clásicos monopatines.



Pocos detalles se conocen acerca de este juego de Jaleco, aunque su aspecto resulta prometedor.

JALECO

CON LICENCIA PARA PROGRAMAR

Una de las compañías a las que Sega concedió licencia para trabajar con su Model 2 fue Jaleco. Ahora esta firma se presenta con un interesante juego de coches llamado «Over Rev», que exige gran pericia y habilidad por parte de los jugadores. Según sus creadores, se trata de un juego cuyas sensaciones son distintas a las del resto de los simuladores. Qué van a decir, claro.



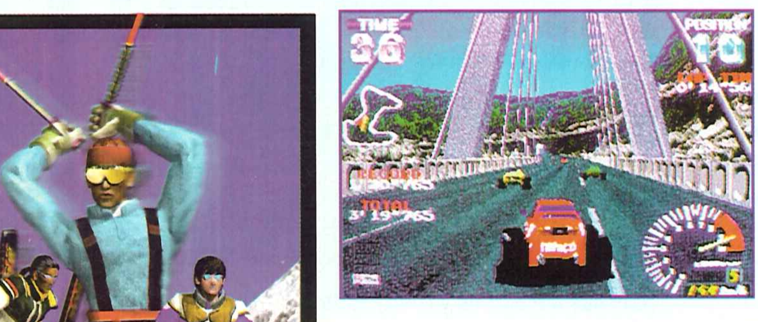


Este prototipo tan espectacular fue colocado por Namco cerca de su stand. No le falta originalidad.

NAMCO

POCAS SORPRESAS

Namco supuso una de las pequeñas decepciones de la feria, no por la calidad de sus títulos, más que probada, sino por el hecho que los más importantes ya habían sido presentados. Las dos grandes atracciones de este stand fueron «Tekken 3» (del que visteis un reportaje hace dos números) y «Alpine Racer 2», la segunda parte del exitoso simulador de sky, que llega con nuevos modos de juego y la posibilidad de competir entre dos jugadores. Por otro lado, Namco también mostró dos curiosos programas: «Pocket Racer», una especie de «Ridge Racer» en miniatura, y «Armadillo Racing» que, como su nombre indica, propone unas divertidas carreras entre estos pequeños erizos, con opción para cuatro jugadores.



CAPCOM

CONTINÚA LA TRADICIÓN

En el último Jamma Show, Capcom nos sorprendió con su primer «Street Fighter» poligonal, pero en esta ocasión, ha vuelto por sus fueros. Como os anunciamos el mes pasado, uno de los juegos estrella de esta compañía fue la tercera parte de la serie «DalkStalkers», que llega bajo el tenebroso nombre de «Vampire Savior». El juego continúa el clásico estilo de lucha en 2-D, eso sí, de indudable calidad, con esos inconfundibles tintes de horror-humor que han caracterizado a toda la saga. Tampoco faltó a la cita «Street Fighter 3» (del que dimos buena cuenta hace dos meses), y que también concitó la atención de los visitantes. La verdadera novedad llegó a cargo de «Battle Circuit», un beat'em up al estilo «Captain Commando» en el que pueden participar hasta cuatro jugadores. Como curiosidad, cabe destacar la presentación de «Street Fighter EX Plus», una versión mejorada de la primera experiencia poligonal de Ryu y sus amigos.



«Battle Circuit» (arriba), es un clásico beat´em up para cuatro jugadores. Abajo podéis ver una imagen de «SF EX Plus».







SNK

EL DEFINITIVO SALTO A LOS POLÍGONOS



Antes de la feria ya se habían filtrado algunos rumores, pero nada confirmado. Sin duda, la presentación por parte de SNK de su nueva placa de 64 bits supuso una de las grandes novedades del AOU de este año. Para colmo, SNK se ha decantado por uno de sus juegos insignia para estrenar esta maravilla. El resultado: «Samurai Spirits 64», un espectacular torneo de lucha poligonal en 3D, en el que se reconocen algunas caras conocidas y muchas virguerías gráficas. En el show sólo se mostró un video con las imágenes del juego, pero se pudo apreciar que su calidad debe tenerse muy en cuenta. Pero tan espectacular como esta presentación fueron las perspectivas de futuro: nueva consola de 64 bit, y más conversiones poligonales como «Fatal Fury» o «Art of Fighting». SNK apuesta fuerte.

COMIX ZONE

- **MEGA DRIVE**
- Comentado en HC nº: **48**
- Puntuación anterior: **90%**
- Nueva puntuación: **92%**
- Precio actual: **4.990 pts**

Un cómic con vida propia



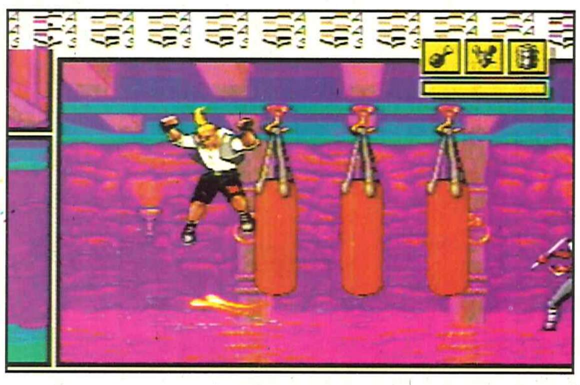


Desde los gloriosos tiempos de «Street of Rage», Mega Drive no había vuelto a tener sobre sus circuitos un beat'em up tan apasionante como «Comix Zone». Con este juego, el noble arte de repartir golpes a diestro y siniestro se convirtió en todo un espectáculo visual de originalidad absoluta, donde se mezclaban hábilmente elementos aventureros con todos los tópicos del beat'em up más clásico. Su atractivo sigue estando hoy en día por encima de la media del catálogo de Mega Drive, y por eso hemos querido revisar su nota al alza y es que las virtudes de este título de Sega, como el buen vino, mejoran con los años. ¿Cuál es su secreto? Muy sencillo, en vez de fases lineales «Comix Zone» ofrece viñetas de un cómic (con sus bocadillos y todo) sobre las que se van dibujando los enemigos. Esto permite una variedad de escenarios y un dinamismo increíbles, que atrapan al jugador sin remisión. Tampoco hay que olvidar a "Roadkill", una rata que acompaña todo el tiempo al protagonista de la historia y que se encarga de aportar aires aventureros a base de olisquear todo en busca de ítems ocultos o palancas que accionar. Si a todo lo anterior le añadís que los textos están en castellano, la dificultad bien ajustada y el control del protagonista es muy preciso, ya no tendréis que preguntaros más por las razones de su éxito. «Comix Zone» es el mejor beat'em up de la historia de Mega Drive... posiblemente.

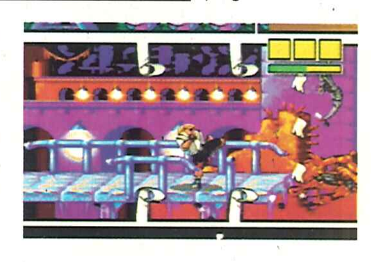




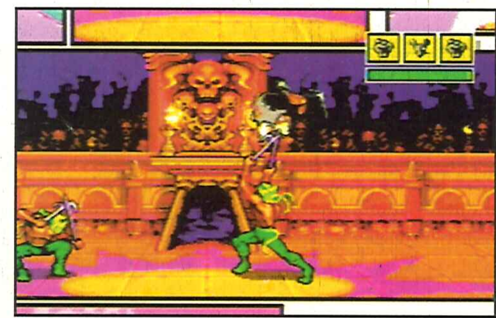
El juego presenta la inconfundible estética de los cómics, con sus correspondientes viñetas, bocadillos y variedad de escenarios. No hay duda de que este es uno de los grandes atractivos del programa.







A pesar de que el juego se puede definir como un beat´em up, también contiene elementos de los juegos de aventuras.





TRUCOS

Cómo conseguir la invencibilidad.

En el menú de opciones ve al "Jukebox" y escucha las siguientes melodías: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7 y 11.

Cómo ver los créditos.

Ve al menú de opciones y presiona sin soltar A, B, y C. Pulsa ahora START e inmediatamente verás los créditos.

- SUPER NINTENDO
- Comentado en HC nº: 47
- Puntuación anterior: 95%
- Nueva puntuación: 93%
- Precio actual: 5.990 pts



KILLER INSTINCT

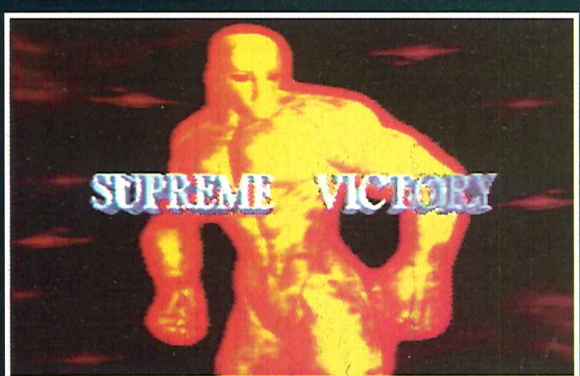
El mejor por instinto

Estaréis con nosotros en que un juego de lucha que es capaz de salir a la calle el mismo mes que debutan «Primal Rage» (SN), «Mortal Kombat 3» (MD), «Virtua Fighter» (32X) y «World Heroes Perfect» (Neo Geo), y aun así su puntuación las supera a todas, tiene que ser a la fuerza un gran juego. Pues exactamente eso le sucedió a «Killer Instinct» cuando en el mes de octubre del 95 tuvimos ocasión de echarle el guante a este sensacional cartucho de 32 megas. Aprovechando la excelente publicidad lograda con la máquina recreativa, los chicos de Rare prepararon una versión doméstica que seguía la misma línea de diversión e incluso, en determinados aspectos la superaba. Desgraciadamente, Super Nintendo no es tan potente como una recreativa, y por el camino se perdieron el zoom y el enorme tamaño de los luchadores, pero a cambio se logró una calidad gráfica asombrosa, una vertiginosa velocidad en los combates y una sencillez a la hora de realizar los golpes especiales jamás vista. Todas estas virtudes se mostraron como más que suficientes para satisfacer a cualquier aficionado a la lucha, pero es que además, esta versión doméstica contó con otro aliciente: un CD de audio con los cañeros temas musicales de juego que tuvieron cierta repercusión en las mejores emisoras del país. Sin embargo, todas estas maravillas hubo que pagarlas y de ahí que quien se hizo entonces con esta joya tuvo que desembolsar la friolera de 13.000 pts de las de antes.... Hoy, por suerte, esta situación ha cambiado y casi por la mitad de ese dinero podéis tener uno de los mejores juegos de lucha que haya habido nunca en SNES. Tu colección de videojuegos no estará completa sin esta maravilla.









TRUCOS

Cómo conseguir un nuevo escenario. *Selecciona el modo 2 jugadores y sitúate sobre el luchador que vayas a escoger. Presiona simultáneamente Abajo + B en los dos mandos y mantenlos pulsados hasta la pantalla VS.*

Cómo conseguir máxima velocidad. *Presiona Derecha y los 3 botones de puñetazo en ambos mandos en la pantalla de VS. (No necesita dos jugadores)*

La máquina elige. *Presiona Start mientras pulsas Arriba en la pantalla de elección de luchador y la ruleta elegirá por ti.*

Cómo jugar con Eyedol. *Es uno de los jefes del juego y podrás jugar con él si eliges a Cinder y en la pantalla VS. pulsas L, R, X, B, Y, A mientras presionas Derecha en el pad de control.*

Más canciones en CD de regalo. *Basta con poner el dígito 30 de tu reproductor y ...*

Cómo tener más energía. *En cualquier combate puedes recuperar parte de tu energía con solo girar el mando direccional muy rápidamente en el momento en que la pantalla se vuelve roja.*

Cómo cambiar de color a los protagonistas. *En la pantalla de selección de luchadores puedes cambiar el color de sus ropas con solo mover el pad arriba y abajo.*

TETRIS & DR. MARIO

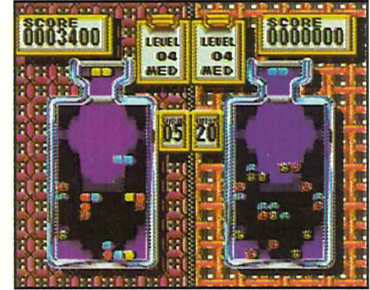
SUPER NINTENDO
- Comentado en HC nº: **43**
- Puntuación anterior: **94%**
- Nueva puntuación: **94%**
- Precio actual: **4.990 pts**

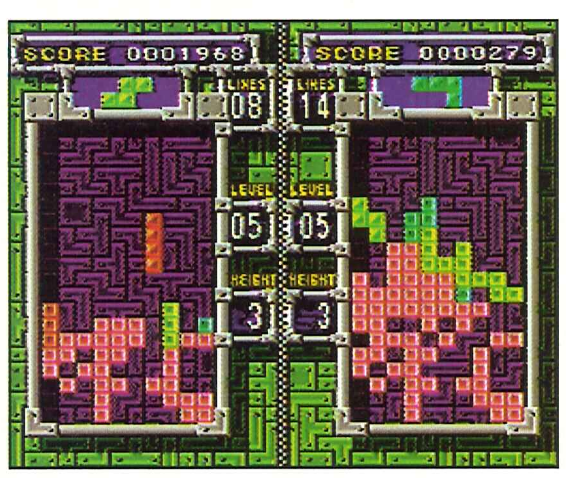
Mejor de dos en dos

Si tuviésemos que ponerle un nombre a la revolución en materia de videojuegos ese sería «Tetris». Gracias a este simpático puzzle creado por Alexey Pazhitnov, este vicio electrónico llamado videojuego alcanzó a miles de personas, llegando a convertirse en un fenómeno de masas. Nintendo, sabedora de las virtudes del «Tetris», tuvo la astucia de trasladar este mito recreativo hasta NES, Game Boy e incluso SNES, aunque en este último caso acompañado del famoso juego de otro puzzle, no menos adictivo y jugable llamado «Dr. Mario».

La mecánica del primero no necesita mucha explicación, ya que lo de hacer líneas horizontales juntando piezas que caen de la parte superior de la pantalla, ya se ha convertido en un clásico archi imitado. En cuanto al segundo... pues también es algo parecido. Las fichas geométricas que caían en el «Tetris» se convierten en píldoras bicolores en «Dr. Mario», mientras unos feos virus se instalan cómodamente en la pantalla. El objetivo es eliminar estos virus colocándoles alrededor varias píldoras de su mismo color. Tan simple como divertido

La conjunción de ambos juegos en un único cartucho tuvo como resultado uno de los productos más "peligrosos" de los últimos tiempos (hasta la fecha no se ha podido encontrar a nadie capaz de resistirse a echar una partida con ellos) y lo mejor de todo es que el tiempo no le pasa factura. Si no fuera por la sustancial rebaja en el precio nadie diría que este cartucho tiene más de 2 años. Si no lo tenéis, haceros cuanto antes de con él. No os vais a arrepentir.

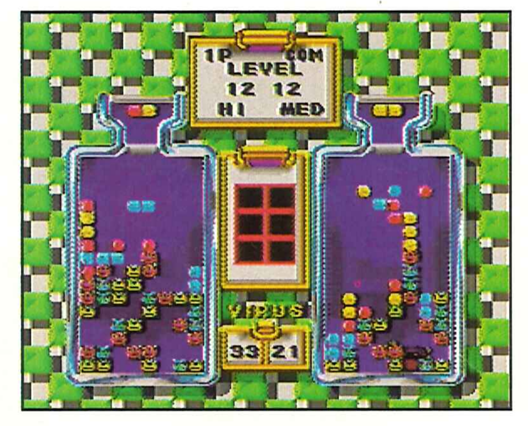


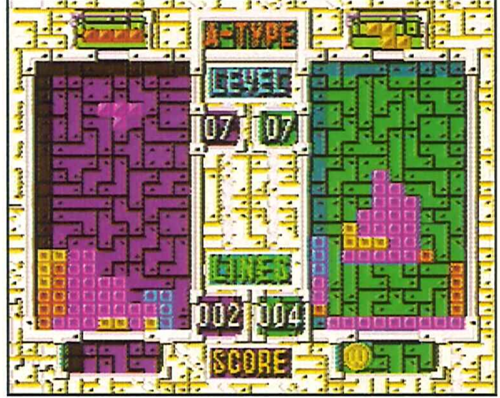


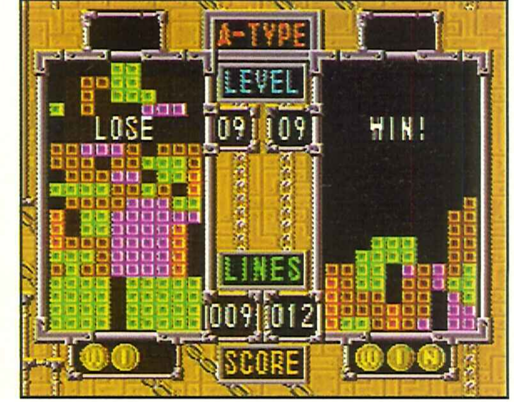
Nadie puede poner en duda que el «Tetris» es uno de los juegos más adictivos y divertidos de la historia.



Nintendo recogió las bases del «Tetris» para completar un sucedáneo de gran calidad e igualmente divertido.







PETE SAMPRAS TENNIS 96

- **MEGA DRIVE**
- Comentado en HC nº: **47**
- Puntuación anterior: **94%**
- Nueva puntuación: **94%**
- Precio actual: **4.990 pts**

También Nº1 en las consolas





Codemasters completó un gran trabajo técnico en este juego. Las animaciones de los jugadores son de lo mejorcito que se ha visto en programas deportivos.

Juegos de tenis para Mega Drive ha habido muchos desde que apareció la consola en 1.990, sin embargo se puede afirmar, sin temor a equivocarse, que los realizados por Codemasters han sido los de mayor calidad. Es cierto que los ha habido mejores gráficamente (no muchos, eso sí) pero os podemos asegurar que es imposible encontrar alguno más jugable y divertido que «Pete Sampras Tennis 96». Aun contando sólo con 8 jugadores seleccionables, este juego elevó el tenis a unos niveles de calidad envidiados incluso por las máquinas de 32 bits. La sencillez a la hora de realizar los golpes, el movimiento fluido de los deportistas, la corrección técnica y los amplios menús de opciones completan un programa que asegura entretenimiento durante muchos meses. Tampoco conviene olvidar que Codemasters tuvo el mérito de diseñar un cartucho (el J-Cart) que permitía la conexión simultánea de 4 pads a la consola (dos en el cartucho y dos en la propia máquina) sin necesidad de periféricos, una sensacional idea que añadió más alicientes al juego, con el consiguiente regocijo de los jugones y sus amigos (sobre todo aquellos que carecían de adaptadores). Por si esto fuera poco, en la actualidad hay dos factores que revalorizan aun más este título, como son su precio -un 50% más barato que cuando salió en el verano del 95- y que Mega Drive no ha recibido ningún juego capaz de superarle (un poco por falta de contrincantes y otro poco por el exceso de celo a la hora de hacer simuladores puros).

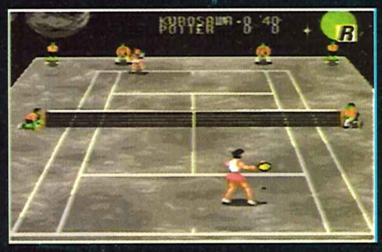
La inversión, como veis, no es arriesgada. Apostar por «Pete Sampras Tennis 96» es apostar a ganador seguro. Y os lo decimos por propia experiencia.







La genial idea de realizar un cartucho que permitía la participación de cuátro jugadores sin necesidad de utilizar ningún adaptador, supuso uno de los grandes alicientes de este sensacional juego. Jugar a dobles es sinónimo de pasarlo en grande.





TRUCOS

Como convertir a un jugador en robot. *Para jugar con un tenista robótico no tenéis más que dirigiros a la pantalla de passwords e introducir la clave ROBO.*

Como conseguir un nuevo escenario. *Si os apetece disputar un partido sobre una pista situada sobre la superficie de la luna tenéis que ir de nuevo a la pantalla de passwords e introducir la clave TIMEWARP.*



Revistas imprescindibles para los buenos Otakus

Uno de los primeros "síntomas" del otaku español que se inicia en este mundillo ha consistido siempre en expresar sus opiniones en discretos fanzines, los cuales, durante los últimos años y a falta de otra cosa, han sido el único medio de expresión de los bueno aficionados.
En Japón existen, sin embargo, una serie de revistas súper profesionales que los otakus siempre hemos perseguido insistentemente y de las que hemos podido sacar ilustraciones de futuras series, animes de éxito y curiosidades varias relacionadas con el tema. Este mes os damos a conocer las 5 principales revistas sobre anime japonés que deambulan por las librerías especializadas y, por otra parte, damos cumplida cuenta de los últimos lanzamientos anime realizados en tierras niponas.



Animage es la revista imprescindible para aquellos que quieran estar a la última en todo lo relacionado don los lanzamientos anime en Japón.

ANIMAGE

Esta revista es la más veterana de entre las que aquí os damos a conocer. En sus páginas a color podemos descubrir toda la información visual novedosa y, por otra parte, en sus páginas en blanco y negro encontramos los datos necesarios para, con tan solo un ejemplar, ponernos al día en el campo del anime.

Se ofrecen entrevistas a dibujantes, bocetos de diseño para futuras series, páginas con manga, listados de precios y lanzamientos de todo tipo, y una reciente nueva sección llamada "Game Animage", que comenta todos los nuevos lanzamientos de videojuegos basados en manga/anime. Animage suele traer un par de posters y algunos regalos como libretas con dibujos, agendas, calendarios...

Su precio en Japón es de 600 yens (unas 600 pesetas), pero en España varía mucho dependiendo de la tienda.

ANIMEDIA

Es la más joven de las revistas dedicadas íntegramente al tema del anime en general. Además de un contenido casi perfecto, en cada numero regalan pegatinas, carátulas para cintas de audio, y algún que otro poster. Es la revista que recomiendo a quienes nunca antes habéis tenido este tipo de material (aunque tampoco es decabellado hacerse con cualquier otra). Animedia es la mas barata de las que aquí comentamos (420 yenes), pero eso no significa que su contenido no sea atractivo.

Los numerosos regalos que podréis encontrar en Animedia y su bajo precio la convierten en una de las más recomendables para los que no puedan comprar todas.



NewType Magazine es la más vistosa, ofrece mangas de auténtica actualidad y más páginas en color.

NEWTYPE MAGAZINE

Generalmente, el contenido de esta revista suele ser bastante parecido al de Animage. Tal vez por surgir a mediados de la década de los 80 tenga un aspecto más vistoso, más al gusto del nuevo otaku (Animage parece un periódico más que un magazine). "NM" tiene muchas más paginas a color, y el manga que se publica es ni más ni menos que "Dark Angel", el cómic que aquí distribuye Norma Editorial como serie totalmente independiente. Precio en yenes: 520.

HOBBY JAPAN

Esta última revista no contiene ni animes ni mangas, pero es muy buscada. Se trata de una revista especializada en modelismo en la que se encuentran las maquetas y dioramas mas increíbles que se puedan imaginar. Si tenemos en cuenta además que es una revista puramente japonesa, no será difícil deducir que se encuentra llena de replicas de famosos personajes del manga. De este modo, en cada nuevo número podremos hallar figuras de los últimos éxitos televisivos, junto con robots de sagas tan conocidas como "Mobile Suit Gundam", "Patlabor" o "Neon Genesis Evangelion". Y para colmo, la revista incluye también maquetas de personajes de videojuegos. En el numero que me ha servido para la realización de este comentario, encontramos a Temjin y Raiden, protagonistas de «Virtual-On», un título recientemente aparecido para Saturn. Luchadores de «Toshinden», «Street Fighter Zero» o «King of Fighters» suelen aparecer por cada número en diferentes poses (a cual más espectacular).

Si te atraen estas maquetas, hazte con la revista, pero si te vuelven loco, no te la recomiendo (es complicado aceptar que no puedes poseer tales maravillas del diseño). Su precio en yens es de 750 (la más cara de todas).



DRAGON MAGAZINE

Esta cuarta revista esta dividida en dos partes. La primera comenta los últimos lanzamientos en anime (generalmente es la parte que ocupa las páginas a color), y la segunda contiene mangas, entrevistas y novelas que de algún modo están relacionadas con el tema de la fantasía heroica (o sea, el estilo narrativo que se desarrolla en épocas medievales en las que habitan magos y dragones). Cierto es que por su gran cantidad de páginas abarrotadas de texto, sería recomendable saber algo de japonés, pero dudo que todos los que aquí la compran y la disfrutan (y son bastantes) tengan ese nivel. El precio en yens es de 650.



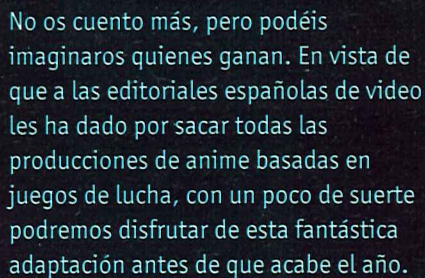


Novedades de Anime en Japón



- Toshinden (La confirmación de Obari): Quienes disfrutaron con el film de «Fatal Fury» pueden estar de enhorabuena, porque su diseñador, Masami Obari, ha vuelto a la carga con la adaptación al anime del más logrado juego de lucha de TAKARA: «Toshinden».

Con un total de 2 OVAs de 30 minutos aproximadamente, Obari nos transporta hasta un año después de la celebración del torneo «Toshinden», cuando cada luchador ha regresado a sus quehaceres habituales. La compañía organizadora del torneo, Manmachine Project, encabezada por la bella Uranus, continúa acechando con oscuros propósitos sobre Eiji y Kai. Para armar algo de bronca, Uranus envía al hermano de Eiji (Sho) a enfrentarse con los participantes del torneo. Eiji se topa con Sofia, que ha sido controlada mentalmente por Uranus, y en medio de todo este caos reaparece Gaia, quien toma partido por los protagonistas, ayudando en lo posible a recuperar el orden.



No os cuento más, pero podéis imaginaros quienes ganan. En vista de que a las editoriales españolas de video les ha dado por sacar todas las producciones de anime basadas en juegos de lucha, con un poco de suerte podremos disfrutar de esta fantástica adaptación antes de que acabe el año.

- DARKSTALKERS Animated Series (¡¡¡Por fiiin!!!): Como ya os anunciamos, el 21 de Marzo se ha puesto a la venta el primer OVA basado en «Vampire Hunter», de 40 minutos de duración. El trabajo de diseño, que ha corrido a cargo de Shuko Murase (al igual que en Street Fighter II Movie), ha dado como resultado un dibujo increíble. Aquí tenéis su argumento: Demitri, es un vampiro que 100 años atrás fue expulsado del reino de los infiernos, por traicionar al monarca supremo (Beriol Arnsland), y que ahora quiere regresar. Para ello necesita apoderarse de la energía maligna de las personas, y a la vez robar la luz del sol. Pero los tiempos han cambiado, y ahora el nuevo amo de los infiernos es la hija de Beriol, Morrigan. En el mundo de los vivos Felicia y Zabel están a punto de conseguir sus propósitos (aún sin desvelar). Anita, la niña con poderes psíquicos,, es adorada por una secta, y justo cuando la tierra y el infierno van a librar la batalla mas







temible de todos los tiempos, aparece un hombre llamado Donovan (que posee sangre de ser oscuro y humano) para enfrentarse a todos los Dalkstalkers y afrontar así su sombrío destino.

En el "opening" aparecen todos los personajes del videojuego haciendo sus súper ataques mas conocidos y mostrando su acusada personalidad.

- SHIN KIMAGURE ORANGE ROAD: Por fin apareció la esperada continuación de la serie de culto "Kimagure Orange Road" (Johnny y sus amigos). Esta secuela está basada en la primera novela aparecida sobre la serie, que escribieron Kenji Terada (guionista de la serie de televisión) e Izumi Matsumoto (autor del manga). Su estreño en cine fue en noviembre del pasado año, y la fecha de salida en video fue el 14 de febrero (¿tal vez por coincidir con el día de los enamorados?

Esta historia retoma el hilo argumental de la anterior película, "Ano hi ni kaeritai", exhibida en España dentro de los tres últimos capítulos de la serie emitida por Tele5.

A causa de un accidente, Kyosuke (Johnny) viaja 3 años hacia el futuro. Allí se encontrará con una Hikaru (Rosa) totalmente cambiada, con una Madoka (Sabrina) mucho mas madura, y con que su "yo" del futuro se encuentra en paradero desconocido tras un viaje como reportero al conflicto de Bosnia. Kyosuke tendrá que elegir de nuevo entre las dos chicas, y ademas encontrar la forma de volver al presente.

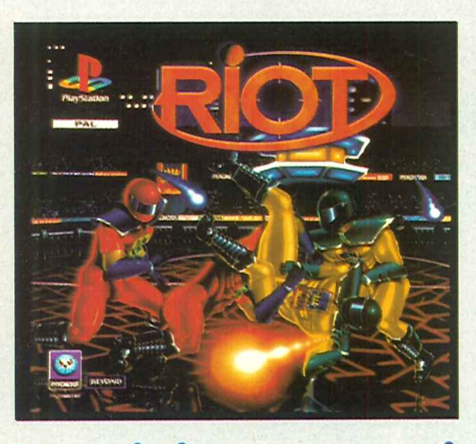
El diseño de personajes corre a cargo de M. Goto, que ya trabajo para "Video Girl Ai" y "Please, Save my Earth", y que actualmente es el diseñador oficial del Studio Pierrot, productora de la serie de televisión y de esta película. La música vuelve a tener un alto nivel, aunque en esta ocasión es principalmente instrumental.

Existen 2 CDs que comparten la banda sonora de este film. El primero es el "Shin KOR, Original Soundtrack", que contiene 3 canciones vocales y 18 temas instrumentales. El segundo es una especie de Image Album, con 6 pistas cantadas y 4 instrumentales. A quienes les gusten más los temas vocales, este álbum les parecerá maravilloso, pero en lo que respecta a la calidad de las composiciones, el primero es bastante superior.



Y nada más, esperando nuevas apariciones interesantes relacionadas con nuestro adorado mundillo, os dejo.
Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

CONCURSO





Participa y consigue una de las 100 camisetas de Riot que sorteamos

Averigua si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

1. Riot es una mezcla futurista de balonmano y baloncesto.
2. Las medidas de la cancha son iguales a las de un campo de fútbol.
3. Psygnosis ha sido la compañía encargada de la programación de Riot.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CIEN, cuyos remitentes serán ganadores de una camiseta de Riot cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del día 25 de marzo al 30 de abril de 1997.
4. La elección de los ganadores se realizará el día 5 de mayo de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: SONY COMPUTER y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....



Las respuestas correctas son las siguientes: 1 ____ , 2 ____ , 3 ____ .

Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS. C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid, indicando en una esquina del sobre concurso "Riot".









La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones intercambios cambios clubs

CAMBIOS

CAMBIO el juego «Arch Rivals» de Megadrive por «Fifa'96», «NBA Live'96», «Megagames 2» o «Sonic 3». De Game Boy cambio «Cool World» por «La Guerra de las Galaxias» o «El Retorno del Jedi». Escribir a: Adrián Peruyera Martínez, c/Collanzo, s/n. 33612 -Sta. Cruz de Mieres- (Asturias).

¡GANGA! cambio «Disc World» + ratón por «Tomb Raider» de PlayStation. Interesados preguntar por Alex.TF:929-606184.

CAMBIO «Ultimate Mortal Kombat 3» con caja e instrucciones y guía de trucos de Super Nintendo (está en perfecto estado) por «Super Street Fighter Alpha 2». Sólo Valencia o proximidades. Preguntar por Juanjo u Oscar.TF:96-3310691.

CAMBIO Super Nintendo, pistola, 2 mandos y 7 juegos. También cambio Megadrive, 4 juegos, dos mandos y convertidor de la Master System 2. Cambio todo por PlayStation o Saturn con demos, 1 o 2 mandos. Preguntar por Moisés.TF:989-072812.

CAMBIO «Destruction Derby» de PlayStation por «Loaded». Sólo Palma de Mallorca. Preguntar por Miguel.TF:971-470653.

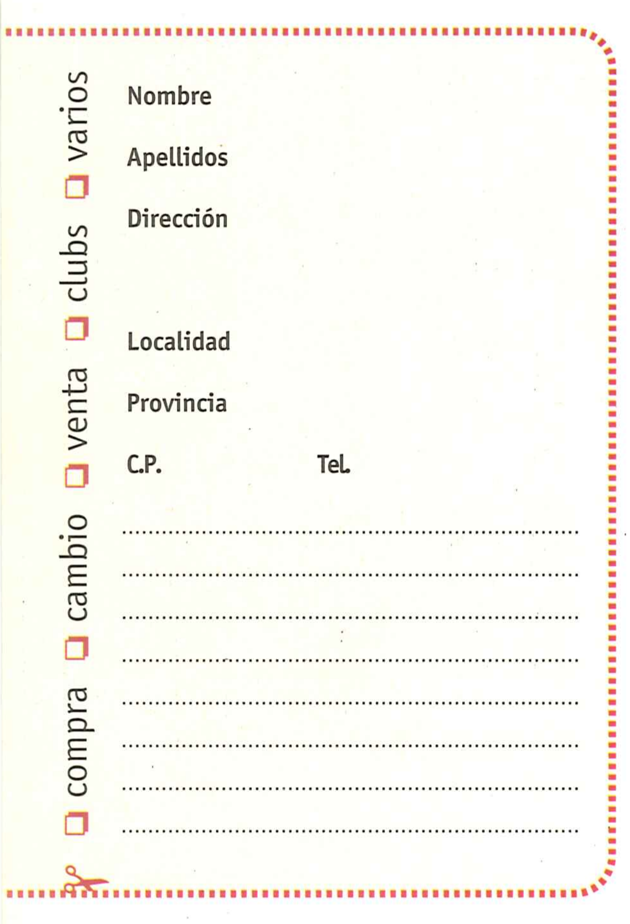
CAMBIO «Dragon Ball Z, the Legend» de Saturn por «World Wide Soccer» de la misma consola. Llamar por la tarde y preguntar por Jorge.TF:968-536294.

CAMBIO Super Nintendo por PlayStation. Super con un mando + Scope + «International Superstar Soccer» + «World Cup USA'94» + los seis juegos del Scope. Llamar a partir de las 14'30 horas. Preguntar por David.TF:96-3760191.

CAMBIO «Fifa'97» de PlayStation por «Tekken 2», «Tomb Raider» o «F-1». Por favor, llamar por las noches. Preguntar por Fernando.TF:91-6069866.

¡ATENCION! cambio Megadrive con 3 pad (uno de seis botones) y 20 juegos por una Game Gear con varios juegos y fuente de alimentación. Llamar de 13'00 a 17'00 horas de la tarde. Preguntar por Fernando.TF:91-8111709.

CAMBIO juegos de PlayStation. Interesados llamar al TF:973-222046. Sólo Lleida. Preguntar por Jordi.



Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),*** *indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión".*** *Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

¡GRAN OFERTA! vendo los juegos para Super Nintendo: «Addams Family 2» y «Super Tennis» por 3.000 pesetas cada uno. Llamar al TF:986-854743. Preguntar por Roberto (hijo). Llamar a partir de las 14'00 horas.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Fifa'96» por 4.500 pesetas, «Cool Spot» por 3.000 pesetas y «Jurassic Park» por 3.000 pesetas. Todos en perfecto estado. Sólo Zaragoza. Preguntar por Gerardo (hijo).TF:976-350656.

¡OCASION! vendo consola Megadrive con un mando y con 3 juegos por 12.000 pesetas. Llamar al TF:96-3678813. Preguntar por Felipe.

¡URGENTE! vendo Megadrive con 22 juegos y 5 mandos. Precio a convenir.TF:968-121033. Preguntar por Pepe (hijo).

VENDO juegos de Super Nintendo: «Lemmings», «Jurassic Park», «Jungle Strike», «NHLPA'93», «Prince of Persia», «Super Tennis» y «Jack Nicklaus Golf» BARATOS! Preguntar por Pedro.TF:968-302814.

VENDO Super Nintendo en perfecto estado con 3 meses de uso y con el juego «Dragon Ball Z 3» y tres más con adaptador y 2 mandos por 18.000 pesetas. Interesados llamar al TF:93-5622257. Preguntar por Raúl.

¡URGENTE! vendo Super Nintendo con 2 mandos y 10 juegos. Entre ellos: «Yoshi's Island», «ISS DeLuxe», «Donkey Kong Country», «Starwing»... por ¡20.000 pesetas!TF:93-6304750. Preguntar por Ñoño. Llamar de 13'45 a 20'00 horas de lunes a viernes.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y «Star Wars», «Donkey Kong Country», «Super Mario World», «Super Mario All Stars», «Joe & Mac» y «Super Mario Kart». Negociable Mega CD, un mando y los juegos: «Microcosm», «Pugsy», «Batman Return», «Road Avenger» y demo de «Mickey Mouse». Preguntar por Joaquín.TF:959-229168.

¡URGENTE! vendo SegaSaturn con «Virtua Fighter 2», «Daytona USA» , «Panzer Dragon» y «Nights» con "3D Pad", cable RF y un mando. Perfecto estado. Precio razonable e interesante. Preguntar por Nacho.TF:971-739769.

VENDO Super Nintendo con «Legend», «Alien 3», «Illusion of Time» y un mando por 15.000 pesetas. También vendo los juegos por separado. Preguntar por Manuel.TF:96-3890925.

VARIOS

VENDO Super Nintendo por 6.000 pesetas, «Donkey Kong Country 2» por 5.000 pesetas, «Donkey Kong Country 3» por 5.500 pesetas y «Wolfstein 3D» por 3.000 pesetas. También cambio «Donkey Kong Country 2 o 3» por «Super Mario 64». Sólo Burgos y cercanías. Preguntar por Jesús.TF:947-313075.

VENDO «Primal Rage», «Mortal Kombat 2» y «Art of Fighting» a 7.000 pesetas. Cambio «Killer Instinct» de Game Boy por «Kirby's Dream Land». Preguntar por Edu.TF:952-679070.

VENDO consola Megadrive con 2 mandos y 10 juegos por 30.000 pesetas. Se puede negociar o cambiar por 3 juegos de PlayStation. Llamar al TF:976-211913. Preguntar por Ignacio. Sólo Zaragoza.

VENDO Super Nintendo con 2 mandos y los juegos: «Killer Instinct», «NBA Live'96», «Stunt Race FX», «Dragon Ball Z», «Super Street Fighter 2 Turbo», «Super Soccer», etc... por 25.000-30.000 pesetas o cambio por PlayStation en buen estado. A ser posible con dos mandos. También vendo los juegos en lote por 20.000 pesetas. Preguntar por David.TF:928-736631.

COMPRAS

¡URGENTE! compro Game Boy por 3.000 pesetas, juegos a 1.000 pesetas en buen estado. Interesados escribir a: Francisco Luis Bernal Pérez, c/Rambla, 53-3º D. 30510 -Yedra- (Murcia). Que la Game Boy no sea transparente.

COMPRO los siguientes juegos de PlayStation: «Fifa'97», «Destruction Derby 2», «Fórmula 1», «Street Fighter Alpha 2», «Tomb Raider» y «Resident Evil». Precio razonable. Preguntar por Oscar.TF:96-6635012.

COMPRO PlayStation en perfecto estado con un mando y un juego por 15.000 o 17.000 pesetas. Interesados llamar de 12'00 a 14'00 horas.TF:96-6887055. Sólo Alicante. Preguntar por Fernando.

COMPRO «Megaman 5» de Nintendo, el «Shining Force 2» de Megadrive. Precio a convenir.TF:964-520405. Preguntar por Juan.

COMPRO el juego «Fifa Soccer'96» por 2.500 pesetas o «Dragon Ball Z» por el mismo precio y los «Power Rangers 2» por 1.000 pesetas. Sólo Madrid. Preguntar por Antonio.TF:91-4371773.

CLUBS

SOMOS un club de Akira Toriyama y de videojuegos. Habrá carnet, concursos, etc... Escribe a: Javier Córdoba Vidal, c/Pedro Díaz, 87 (Bª cuatro Santos). 30300 -Cartagena- (Murcia).

ATENCION CHICAS NINTENDERAS soy un chico de 17 años que le gustará hacer un club sólo para vosotras, en el que vosotras me vayáis pidiendo todo lo que os gustaría que tuviera el club y así hacer un club a vuestra medida. Enviar una carta con una foto reciente, 500 pesetas y el nombre que os gustaría que tuviera el club a: Raúl Gil Francia, Avda. Tobarra, 10-B (Urb. San Luis). 03180 -Torrevieja- (Alicante).

CLUB MORTAL KOMBAT el mejor club de la galaxia y parte del extranjero. Envía 200 pesetas y después de dos o tres semanas tendrás tu nombre en clave. Escribir a: Antonio Diego Arrago Expósito, c/Sta. Matilde, 5-2º B. 29003 (Málaga).

ACABAMOS DE FORMAR un club para PlayStaion. Tendrás tu propio carnet. Habrá intercambios de trucos y muchas sorpresas. Envía una foto de carnet, tus datos personales, una lista de todos los juegos y 200 pesetas a: Oriol Mas Carbonell, c/Sant Antoni, 65. 08181 -Sentmenat- (Barcelona).



Para todos los públicos
CENTRO MAIL
34.900 Pta.
SUPER MARIO 64
9.990
WAVERACE 64
9.490
PILOTWINGS 64
9.490
STAR WARS
10.490
CONTROLLER
4.990
CABLE RF
2.990
MEMORY PAK
4.990
precios i.v.a. incluido
NINTENDO 64
Compra tu NINTENDO 64
en Centro MAIL
y llévate de REGALO
una de estas
fantásticas
bolsas
para disfrutar
de tu consola
donde quieras.
¿A qué esperas?, Pide tu consola en Centro MAIL
en el teléfono 902·17·18·19



Parece que el reciente lanzamiento de N64 ha provocado que la mayoría de vuestras cartas hablen sobre esta nueva consola. Todos estamos de acuerdo en que ha sido el gran acontecimiento de los últimos meses, aunque a la hora de valorar la capacidad de la máquina o sus perspectivas de futuro, no haya tanto consenso.

Hola revista HC: Me llamo Laura y soy una gran aficionada al mundo de los videojuegos. La revista me encanta porque da información sobre consolas como Play Station que no encuentro en publicaciones de mi país donde (además de ser todos Nintenderos) no les importa un pelo si los números vienen atrasados.

Dejando a un lado los halagos voy a lo concreto: La última revista HC que salió en Argentina es la Nº 61 (menudo retraso!) y habla sobre el retraso de Nintendo Europa con el lanzamiento del N64 ¿Cómo puede salir el 1º de marzo cuando en abril del año pasado los primeros N64 llegaban a la Argentina y su lanzamiento oficial se dió en setiembre? ¿No pueden ponerse de acuerdo los tres Nintendos y sacarlos a la venta el mismo día en todo el globo?

El probema argentino (y supongo también español) son los precios. Por más que puedas tener tu 64 en abril, la consola (sólo la consola con un joypad) cuesta 570 dólares (57.000 pesetas). El Mario 64 está a 15.000 pesetas! O sea que si quieres jugarte al 64 debes pagar alrededor de 70.000 pelas. ¡Y si quieres otros juegos, pide uno cada cumpleaños, pues cuestan entre 12.000 y 22.000 pelas cada uno.

En conclusión: Tanto en España como en Argentina nos arrancan la cabeza con el precio de una consola de gráficos alucinantes pero que no deja de ser una versión mejorada del SNES con los mismos y re-recopilados juegos de antes, o con nuevos aburridos juegos. Me quedo con mi Play Station y que su mierda cara de 64 se la vendan a los japoneses.

Saludos a todos los tíos de HC. La revista es genial!

Laura López (Santa Fe- Argentina)

"El problema argentino (y supongo que también español), son los precios. La consola (sólo la consola con un joypad) cuesta 570 dólares (57.000 pts). El «Mario 64» está a 15.000 pts y si quieres otros juegos, pues cuestan entre 12.000 y 22.000 pelas cada uno.

En conclusión: tanto en España como en Argentina nos arrancan la cabeza con el precio de una consola de gráficos alucinantes, pero que no deja de ser una versión mejorada de SNES con los mismos y recopilados juegos de antes o con nuevos y aburridos juegos".

Manuel Terrón Jiménez (Córdoba).

"Intentaré no atacar a la Nintendo 64 antes de que haya salido. Lo que sí atacaré es eso de que Nintendo te venda una máquina a la que cuando pase un año le tengas que acoplar un cacharro con CD (casualidades) para poder disfrutarla en su plena dimensión. No creo en las consolas a las que tienes que acoplarle un soporte distinto, eso sólo significa un gasto inmenso. Saquen juegos, señores, y a los 3, 4 ó 5 años una consola superior y punto.

En cuanto a lo del mejor juego de la historia de los videojuegos («Mario 64»), me parece una necedad, no sabemos lo que está por venir. Al que no le gustan las plataformas, ¿qué pasa? ¿Es un idiota por comprar el mejor juego de la historia? Por favor, poned los pies en el suelo."

Intentaré no juzgar la N64 antes de que halla salido, ni antes de que hayan pasado unos meses y se pueda ver que es capaz de ofrecernos a los usuarios. Lo que si atacaré es eso de que Nintendo te venda una máquina a la que cuando pase un año le tengas que acoplar un "Cacharro" con CD (casualidades) para poder disfrutarla en su plena dimensión; recordemos que la que comenzó fue SEGA, con su MD y las "piezas de quita y pon" (como el TENTE), si la cosa hubiera prosperado, vale, estupendo, pero con aquella experiencia ¿ porqué repetirla ahora Nintendo? Yo quedé escarmentado por la experiencia de un par de amigos, que veían como toda esa pasta invertida se iba, pues eso, al garete. Me parece salvaje que nos quieran hacer comprar la misma consola dos veces ¿ Porqué no se dedican a realizar buen Software? ¿Porqué no aprovechan, exprimen, todo el harware que poseen?

No creo en las consolas a las que tienes que acplarle un soporte distinto para el que fueron concebidas (lo de Saturn con el cartucho me parece una aberración) eso solo significa, un gasto inmenso, y las experiencias anteriores demuestran que no han sido lo suficientemente "amortizadas". ¿ Porqué han de seguir insistiendo siempre en lo mismo? Saquen juegos señores, y a los 3, 4 ó 5 años una consola superior y punto. En teoría la última consola en salir tendrá más avances técnicos para vencer a las rivales y podrá ofrecer mayor calidad, pero si el resto de compañías siguen ofreciendo un nivel aceptable y demuestran a sus usuarios que pueden confiar en ellas para un proximo lanzamiento eso hará que merezca la pena el haber invertido, en mi caso en una PSX y proximamente, ya veremos como va el tema.

No se aferren tanto a las plataformas que tienen en el mercado, si no son capaces de superar lo de la competencia, haberlo previsto desde el diseño y punto, fin del problema, tomen notay saquen una nueva plataforma deslumbrante. En cuanto a los juegos, eso de que SS, PSX y N64 estén a la "greña" solo significará calidad y buenos títulos.

Otra cosa, N64 no es la panacea de las consolas, recordemos el bombazo de las 32 bits. De aquí a unos pocos años, (no más de tres) otra consola más potente y vuelta a empezar. En cuanto a lo del mejor juego de la historia de los viddeojuegos, me parece una necedad, no sabemos lo que está por venir. Al que no le gusten las plataformas que pasa, que es idiota por no comprar el mejor juego de la historia? Por favor, poned los pies en el suelo. Gracias.

Roberto Ajenjo Murcia (Madrid)

"Ya que habéis dejado tema libre me gustaría hacer un pequeño comentario sobre diferentes aspectos y secciones de la revista:

Cuando compro la revista voy corriendo a mirar la esquinita derecha de esta sección a ver si por fin habéis propuesto un tema que de verdad me "pique" a escribiros. Sin embargo, mes tras mes aparecen los mismo temas repetitivos.

No me moló nada tener que pagar más (mucho más) por un video que no me despertó ni el más mínimo interés. ¿A que nadie se ha quejado del video de N64?

La forma actual de comentar los juegos me parece demasiado seria, un comentario fresco y ameno no vendría mal."

Ya que habéis dejado tema libre, me gustaría hacer un pequeño comentario sobre diferentes aspectos y secciones de la revista:

• Cuando me compro la revista, que es excelente, voy corriendo a mirar a la esquinita derecha de esta sección, a ver si por fin habéis propuesto un tema para el mes siguiente que de verdad me "pique" a escribiros. Sin embargo, mes tras mes, siempre aparecen los mismos temas repetitivos, que ya huelen, o si no, aquel famoso: "Para el próximo mes, tema libre. Podéis escribirnos sobre lo que os apetezca, aunque no estaría mal que nos contarais qué os ha parecido el cambio de H.C." ¡Me saca de quicio! Se que no es fácil, pero por favor, intentadlo de vez en cuando, que esto de escribiros mola un montón.

• El Manga. Quisiera remitiros al número 51 de H.C.(podía remitiros a muchos más, pero, ¿para qué?), a esta misma sección, donde un tal Borja Román dijo: "Esta es la mejor revista de videojuegos. Sólo os falta una sección sobre Manga". Y vosotros le respondisteis: "Tú lo has dicho, somos una revista de videojuegos, no de Manga". ¿Por qué habéis cambiado de opinión? Ya lo sé: para abarcar al mayor número posible de lectores, ¿no es así? Bueno, pues entonces podéis poner también una sección sobre deportes, otra sobre toros, un coleccionable sobre el ciclo reproductivo de la rana amazónica, yo que sé... No, en serio, no me moló nada tener que pagar más (mucho más), por un vídeo que no me despertó ni el más mínimo interés. Sin embargo, ¿a que nadie se ha quejado del vídeo de N64? Normal...

• Cambiando de tema, la forma de comentar los juegos actual me parece demasiado seria, precisamente porque se trata de comentar juegos. Tampoco es que quiera reírme cada vez que lea una frase, pero un comentario más fresco y ameno no vendría mal.

• Una enhorabuena a las secciones: El Sensor, Tribuna Abierta, Contrapunto, Game Masters, La Quinta Columna, Teléfono Rojo, Trucos, y un sentido suspenso a Otaku Manga.

P.D.: He mandado otra carta a Contrapunto además de ésta, y me he apostado 500 pelas a que me publicabais por lo menos una. Por San Benito Tuerto el de Mérida, hacedlo.

José Francisco García Linero (Baleares)

Estando rodeado de un universo de pixelaciones lascibas e insoportables, después de un sinfin de gráficos burdamente texturizados, depués de encontrarme cara a cara con la pared de uno de los famosos laverintos de Tomb Raider y darme cuenta que era, simplemente, un montón de cuadradito insulsamente coloreados, convencido de que el futuro de las videoconsolas estaba repleto de zooms irracionales de figuras que se van deformando paulatinamente hasta formar una aglomeración de cubos superpuestos los unos sobre los otros. Asqueado de tanto pixel grotesco, intentando mantener la credibilidad de juegos que - aparentemente - son bellísimos, pero cuando te acercas un poco más para disfrutar plenamente del juego te das cuenta de lo equibocada que estaba la gente.

Después de haber sobrevivido a juegos tan incorrectamente idolatrados como puedan ser Rige Racer Revolution(por cierto, he tenido la surte de deleitarme con la tercera parte de este juego, que sí se merece un puesto entre los mejores) o Battle Arena Toshinden (que, así y todo es uno de mis preferidos) , despues de todo esto he encontrado la luz...

En estos momentos me encuentro en condiciones de asegurar que he estado más cerca de Dios de lo que pueda estarlo jamás cualquier otro mortal, incluyendo a los místicos históricos como San Juan de la Cruz y Santa Teresa de Jesus, entre otros.

Digo esto porque - como supongo ya habreis adibinado - acavo de estar en contacto con el ser supremo, con el mensajero de lo divino en la tierra, me estoy refiriendo a nustra recien llegada N64.

Desde ayer soy poseedor de la fuerza más brutal de nuestros tiempos, me siento tocado por la mano del Todopoderoso, por fin me encuentro feliz con migo mismo y con [illegible] decir con sinceridad que estoy agusto con lo que tengo.

Gracias a ella he encontrado mi Yo interno entrando en un profundo nirvana místico del que espero no salir nunca.

Y después de un intenso interface con mi N64 puedo asegurar que el fin del mundo conocido está cerca y que la nueva era tansólo acaba de comenzar. Porque para que nazca un nuevo mundo tiene que morir otro y para que nazca por completo N64 es necesario que mueran PSX y Sega Saturn, aunque no hará falta que mueran porque quedarán eclipsadas totalmente exiliándolas al olvido...

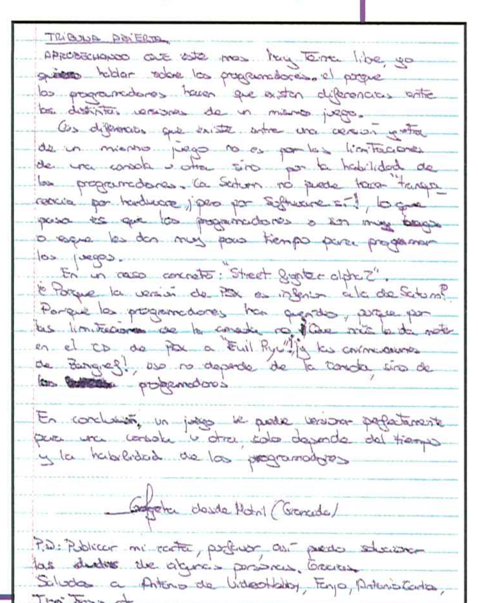
...y si no, tiempo al tiempo...

"Estando rodeados de un universo de pixelaciones lascivas e insoportables, después de haberme encontrado cara a cara con la pared de uno de los famosos laberintos de «Tomb Raider» y darme cuenta de que eran un montón de cuadraditos insulsamente coloreados, después de haber sobrevivido a juegos incorrectamente idolatrados, he encontrado la luz... Acabo de estar en contacto con el ser supremo, con el mensajero de lo divino en la Tierra, me estoy refiriendo a nuestra recién llegada Nintendo 64. Para que nazca un nuevo mundo tiene que morir otro y para que nazca por completo N64 es necesario que mueran PSX y SegaSaturn, aunque no hará falta que mueran porque quedarán eclipsadas totalmente exiliándolas al olvido."

Gogeta desde Motril (Granada)

"Aprovechando que este mes hay tema libre, yo quiero hablar sobre los programadores, el porqué los programadores hacen que existan diferencias entre las distintas versiones del mismo juego.

Las diferencias que existen entre una versión u otra del mismo juego no es por la limitación de la consola si no por la habilidad de los programadores. Un juego se puede versionar perfectamente para una consola".



TRIBUNA ABIERTA

Aprovechando que este mes hay tema libre yo quiero hablar sobre los programadores. el porqué los programadores hacen que existan diferencias entre las distintas versiones de un mismo juego.

Las diferencias que existe entre una versión u otra de un mismo juego no es por las limitaciones de una consola u otra sino por la habilidad de los programadores. (La Saturn no puede tener "trans-parencias por hardware, ¡pero por Software sí!", lo que pasa es que los programadores o son muy vagos o esque les dan muy poco tiempo para programar los juegos.

En un caso concreto: "Street fighter alpha 2".
¿Porque la versión de PSX es inferior a la de Saturn? Porque los programadores han querido, porque por las limitaciones de la consola no. ¿Que más le da a Evil Ryu de la PSX a "Evil Ryu" de los curiosos de Bangres?, eso no depende de la consola, sino de los programadores.

En conclusión, un juego se puede versionar perfectamente para una consola u otra, solo depende del tiempo y la habilidad de los programadores.

Gogeta desde Motril (Granada)

P.D.: Publicar mi carta, porfavor, así puedo solucionar las dudas de algunas personas. Gracias.
Saludos a Antonio de VideoHobby, Enyo, Antonio Caralla, Ipm, Juan, etc.

Hannibal Clemment (Cáceres)

"Como este mes es tema libre, me he limitado a escribir unas cuantas verdades sobre la moderna y popular máquina de Nintendo.

Nintendo ha cumplido sus expectativas sobre el precio, 34.900, un precio de salida muy inferior a sus competidores Saturn y PlayStation. Si nos ponemos a pensar, la máquina de Nintendo nos ofrece ilimitadas posibilidades de diversión. Nintendo nunca ha decepcionado a sus usuarios aunque siempre haya sido un poco más carilla que las restantes plataformas de la competencia. Nintendo 64 pertenece a otra generación, a la generación de los 64 bits, una máquina bastante superior a Sega y Sony que hará deleitar a todos los amantes de los videojuegos de todo el mundo".

Tauro nostálgico (Barcelona)

Ante todo un saludo cordial a todos los que haceis posibles hobby consolas por (trigesima vez).
Hola lectores de hobby consolas soy: RUBEN. se que a muchos de ustedes les pasa lo mismo que a mi,con toda esta historia de la nueva generación y los graficos poligonales, La mayoria de gente tiene una consola de 16 bits,con las consolas de64 bits las compañias distribuidoras de juegos y las compañias en si,estan enterrando a nuestras consolas con que tanto nos hemos divertido quien no a flipado jugando con "mario"subido encima de yoshi o sino con "sonic" y su compi tails. pues si como lo digo LAS ESTAN ENTERRANDO ya no sacan juegos, ya no se interesan por ellas,y muchas otras cosas mas que no tienen calificativo,gracias a la gente de hobby consolas que a tenido el detalle de poner su sección hobby classics, que nos hacen recordar los buens juegos que han hecho .
yo soy poseedor de una super nintendo(respeto muchisimo a los poseedores de mega drive)anteriormente poseeia una master system 2 y me tuve que comprar la super nintendo por que para mi antigua consola no hacian juegos y1 la tuve que "enterrar" yo plantee la siguiente pregunta: ¿PASARA LO MISMO QUE CON LAS CONSOLAS DE 8 BITS,NOS TENDREMOS QUE COMPRAR SISTEMAS DE VIDEO JUEGOS MAS AVANZADOS PARA QUE NO NOS LLAMEN FOSILES DESFASADOS ?.
también lo tenemos que comprender por mucho que pidamos ha hobby consolas que pongan paginas de consolas de 16 bits no pueden por que esta revista es actual, con las ultimas novedades, imaginaros icompras tu revista,abres las paginas y te encuentras con Street fighter 2, ¿no creeis que quedaria mal¿ y ademas,si las compañias no sacan juegos, puden publicar,parece que nos vamos a tener que acostumbrar por que con los tiempos ren lo tenemos chungo los usarios de 16bits. respecto a la pregunta haber si me la contestais escribiendo al contrapunto o tribuna abierta,

"Yo soy poseedor de una Super Nintendo (respeto muchísimo a los poseedores de Mega Drive). Anteriormente poseía una Master System 2 y me tuve que comprar la Super Nintendo porque para mi antigua consola no hacían juegos y la tuve que "enterrar". Yo planteo la siguiente pregunta: ¿Pasará lo mismo que con las consolas de 8 bits, nos tendremos que comprar nuevos sistemas de videojuegos para que no nos llamen fósiles desfasados?".

Juan Servera Sansó (Baleares).

"1-Basta ya de nuevas consolas. Ahora que por fin tenemos una consola de nueva generación y flipo con ella, miro la página 23 de Hobby Consolas. ¿Cómorrrr...? ¿Más consolas para el año 2000?

2- Basta ya de accesorios para mejorar las consolas: DD64, Add-on para Virtua Fighter 3, M2... No somos el Banco de España.

3- ¿Pero qué son esos periféricos que nunca nadie va a comprar? ¿Quién tiene un mando de infrarrojos o una color Memory Card?

4- Creo que hay demasiadas recopilaciones."

José Miguel Payá (Alicante)

"Recientemente me he comprado una fabulosa PlayStation y no estoy nada "nervioso" por la salida de la Nintendo 64. Disfrutaré a lo grande esta decisión porque Nintendo 64 es la gran perdedora, la oveja negra de todo esto y aunque esté arrasando en Japón y USA, no durará lo suficiente para ver los grandes éxitos de las 32 bits. Aunque sea técnicamente superior, ¿quién querrá jugar con un fontanero al servicio del idiota de turno que esté jugando con él? Nintendo no ganará nada si no rebaja substancialmente el precio de N64 y sus juegos".

José Arcas Ruiz (Cádiz)

"A mi me gustaría hablar de varios temas:

1- Las quejas a Nintendo 64: ¿Mario cuadriculado? ¿Nuevas tecnologías en cartuchos?.. Yo voy a hacer otras preguntas, ¿no triunfan hoy en día los juegos poligonales? ¿No hay otros personajes cuadriculados? A mi no me resulta extraño Mario cuadriculado, porque con este sistema el juego muestra más posibilidades.

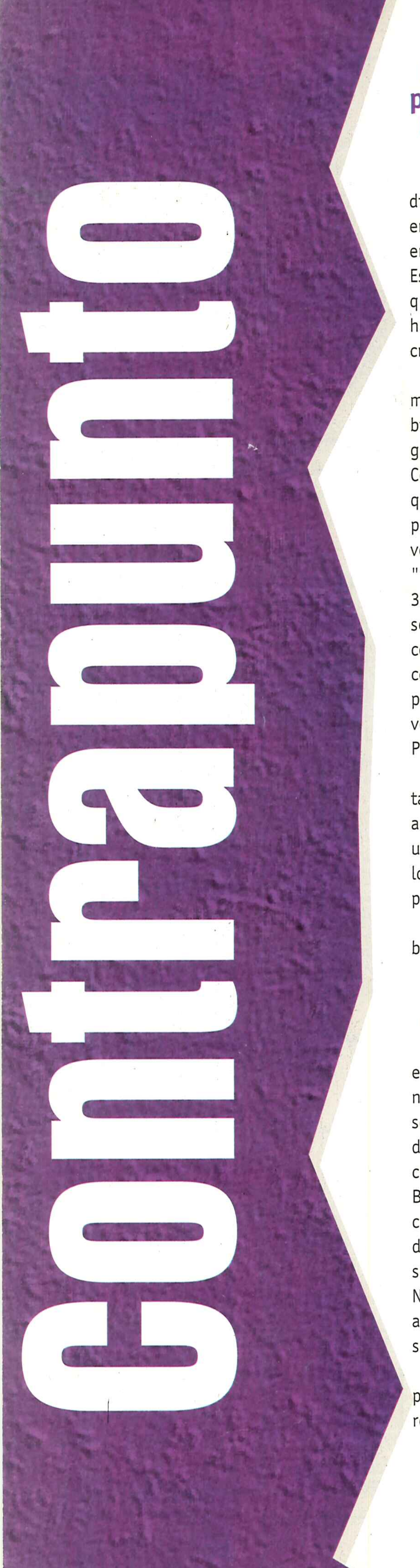
2- El olvido de las 16 bits: Tengo una Super Nintendo y no me gusta que mi consola se haga vieja. Ya no hablo sólo de juegos, sino de accesorios y complementos.

3- La rentabilidad que supone Nintendo 64: Por una parte os invito a compraros una PSX porque ganaría en los juegos 2.000 O 3.000 pts. Pero sin embragro es mucho mejor N64, porque es más novedosa y los juegos serán mucho mejores".

Nintendo Brothers (Murcia)

"No creo que haya que vestir a Mario al estilo "Pulp Fiction", con pistola y chupa de cuero, y que cuando dispares a los monigotes del juego derramen sangre como unos descosidos para que les guste a los adultos. No creo que haya que poner zombies sangrando en un juego para que mole. Hay que poner diversión y jugabilidad como lleva «Mario 64»".

Para el próximo mes, una pregunta clara y concisa: ¿Qué opináis sobre los precios del software?
Ya sabéis:
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos n.4
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Ni Sony ni Sega conseguirán su propósito.

De Lucas Grijander.

Hola, tengo 17 años y poseo una GB. Hace unos días vendí mi SNES y ya tengo reservada mi N64 en Centro Mail. Si leísteis bien, en el nº 66 de HC, en las declaraciones del Director General de Sony España y en las del D. G. de Sega España, decían que querían vender "nosecuantasmil" consolas hasta finales de marzo de 1998. Bien, pues yo creo que no lo conseguirán.

Por ejemplo: A mí me dicen que la PSX es la mejor consola, con mejores juegos, pero de 32 bits. Entonces yo decido romper el cerdo y gastarme las perras en una máquina. Me dirijo al Centro Mail más cercano y al entrar veo un cartel que dice: "Consolas 32 bits. P.V.P. 30.000 (mil pelas más, mil pelas menos)". Al volver la cabeza veo otro que pone "Nintendo 64. P.V.P. 35.000". Pues yo creo que será tonto el que no se compre una consola que, con ese precio, dobla en potencia y triplica en velocidad a la Saturn y a la PSX. Así es como yo lo veo.

Debo decirle algo también a Manuel "el adulto" del nº 65 de HC. Me gustaría que echases un vistazo a la review del nº 66, concretamente a los párrafos de los extremos de las páginas y a la puntuación del juego.

PD: Yo también me alegro mucho de que Mario baile breakdance, de verdad.

Lo importante es competir

De Migue, un seguidor de set.

Bueno, yo en realidad nunca hubiera escrito esta carta pero viendo a tantos "pacificadores y neutralistas" que creen que todas las consolas son buenas y ninguna es mejor que otra quiero decir que yo no estoy de acuerdo. La vida es una competición y una lucha como el Madrid contra el Barça, como Tom contra Jerry y como Nintendo contra Sega o Sony. Quien tiene una consola la defiende a toda costa, porque para eso es suya y se la ha comprado. Yo tengo una N64 y como todo Nintendo-fanático que se precie defiendo a Mario a toda costa y es que ha demostrado su superioridad con su nueva consola.

PD: Un humilde consejo para HC. Meted más publicidad que aunque dejaran de comprar la revista algunos lectores, ganaríais más dinero.

Cuestión de gustos

De Buz Añoluz.

¿Qué tal estáis?. Soy Buz Añoluz y quisiera aportar mi granito de arena a esta sección. Quisiera dirigir unas palabras a ciertas personas aparecidas en el número 66. Empezaré por Roberto Ajenjo.

Verás, Manuel y sus 25 años no dieron en la clave, lo único que hizo fue expresar su opinión, lo que nunca puede ser una doctrina precisamente. Además no estuvo muy acertado ya que esto de los juegos no es cuestión de edad sino de gustos, tal y como se ha venido diciendo hasta la saciedad en esta revista.

Vuelves a desvariar; si un juego no te da lo que buscas no es que sea malo, es sencillamente que no es el juego que quieres (que no te gusta, vamos) y punto.

Luego preguntas que si de verdad es tan importante que no se vea ni un solo pixel... hombre, pues sí. Claro que importa la calidad gráfica si no ¿por qué te compraste una PSX y no una Atari 2600?. No, bigotazos es precisamente lo único que Mario no hace. En fin, un MD (nada que ver con las siglas de Mega Drive) para ti.

Si un juego no te da lo que buscas no es que sea malo, es sencillamente que no es el juego que quieres (que no te gusta, vamos), y punto.

Buz Añoluz

Quiero decirle a Tauro Nostálgico que tiene toda la razón y que estoy con él. Efectivamente, yo me he dejado las uñas (y algo más) en mi querida SNES jugando con «SMW 1 y 2». Sinceramente espero que N64 sea, con el tiempo o sin él, tan entrañable y carismática como SNES. No, no podemos tirar a la basura a las legendarias 16 bits; el que lo haga es un desalmado. Por último quiero dirigirme a Bit Triestado: Sí, N64 tiene 64 bits y trabaja a 500 Mhz. Saturn y PSX no. El rumor que mencionas lo creó, casi con toda seguridad, el famoso y pizpireto B. Peris (HC nº 63) con su aportación a esta sección que, dándoselas de listillo, pone de manifiesto su rabia y mal perder.

No predica con el ejemplo

De Raúl a Karhu.

Quiero dedicar una líneas a uno de esos señoritos que, con aire de comerse el mundo, escriben a esta revista solamente para atraer la atención. Me refiero al llamado "Karhu", por su falta de seriedad y su aire infantil.

En el siguiente texto concreto es donde he llegado a esta conclusión: "Es patético ver como unos niñatos defienden a las compañías (1), a los juegos, se insultan entre ellos (2), etc."

(1) En el 4º punto de su carta dice: "Cuando vi el vídeo de N64 me quedé flipado, hay que saber esperar para poder disfrutar..." Si esto no es un claro apoyo y defensa a una compañía ya me dirán que es lo que es. Sólo le falta un cartel que ponga

"Compra N64".

(2) En el 2º punto de su redacción dice "Rosito (vaya nombre)..." menospreciando a una persona por su nombre (que puede tener el que le de la gana) y contradiciendo lo que había hecho antes.

Y por último (y ya termino) su exposición principal es "que las compañías no tienen sentimientos" y yo le pregunto: Psygnosis, compañía que edita juegos para Saturn y PSX ¿no tiene sentimientos al traducir al castellano juegos como «F-1», «Mundodisco», «Broken Sword», «La ciudad de los niños perdidos», etc.?

PD: Karhu es un nombre de lo más pijo.

Más chicas guerreras

De Pamela Oliva.

Lo primero es felicitaros por el vídeo de Goku de marzo (una pasada) ya que estas pelis valen la friolera de 2.000 pts y vosotros las vendéis por 300 (una miseria). Lo segundo es mi carta para contrapunto, esta sección tan guay.

Quiero decirle a "Crazy Laura" que yo también apoyo su decisión de poner tios en bolas en la sección (superguay) de "Otaku Manga" sobre todo si son de Son Gohan, Vegeta, Gokuh, etc. Muy bien "Crazy Laura", a partir de ahora lucharemos juntas.

Otra cosa, soy una Segamaníaca y tengo una MD y una Master aunque estoy esperando a comprarme una Saturn. Reconozco que la N64 es una pasada y no sé por qué gente como Roberto Ajenjo y compañía la critican, aunque tiene razón al decir que lo importante es el juego.

A "Tauro nostálgico": yo no pienso tirar mi MD a la basura y aunque parezca mentira yo aun me rompo las uñas con el «Sonic» (que es un erizo, no una "bola pulgosa con púas azules).

PD: Aunque Sonic sea sólo un dibujo, es el mejor dibujo del mundo.

A vueltas con el "Otaku"

De Jöff a los niñatos.

Cada mes igual. Siempre lo mismo: Otaku Manga. Mirad, esta sección no corresponde a una revista de videojuegos y encima que os la ponen, os da por quejaros. Unos porque es demasiado corta, y los otros porque es demasiado larga.

Pues yo prefiero que estas 4 páginas sean de manga a que sean anuncios (y esto que a mí el manga, ni fu ni fa). Y si quieres ver tías o tíos en bolas (eh, "Crazy Laura") pues te compras una revista porno, ya que hay lectores de corta edad y no es muy ético que lo vean. ¡Y basta ya de insultos a las compañías de videojuegos, por la gloria de mi madre!. Ya sé que tu consola es mucho mejor que la otra, siempre lo ha sido y siempre lo será. Sólo hay que ver el reportaje del mes pasado titulado "Así ven el lanzamiento de N64". Sony dice "Estaremos por encima de las 120.000 unidades vendidas en España". Sega dice "Hemos vendido unas 70.000 Saturn en España" y "...en cuota de mercado Sega ha demostrado mayor eficacia que sus competidores" ¿Cómorrl? Total, a palabras necias oídos sordos y todos felices. ¡Así funciona el mundo! ¿No?.

En defensa de todas las consolas

De Juan Guasch.

Una cosa es el favoritismo y otra es la realidad. Estoy de acuerdo en que algunas consolas tengan juegazos que hacen que este soporte sobresalga de los demás durante cierto tiempo pero al cabo de unos meses se vuelven iguales porque otra consola distinta saca otro juego igual de bueno o mejor. Esto hace que las consolas se superen y hagan juegos realmente sorprendentes. Otra cosa que me gustaría decir y creo que muchos lectores de la revista estarán conmigo, es que no está bien que la gente comience a insultarse por defender su consola. Yo creo que todas las consolas son buenas y que lo que realmente marca la diferencia son sus juegos. Así que ya sabéis, Saturn, Playstation o Nintendo 64 son buenas y que no os equivocaréis al elegir cualquiera de las 3.

> ***...no está bien que la gente se insulte por defender su consola. Yo creo que todas las consolas son buenas y lo que realmente marca la diferencia son sus juegos***
>
> *Juan Guash*

No le gusta «Mario»

De Roberto Ajenjo a los redactores Sonia Herranz y Amalio Gómez.

> ***El problema es que a mí no me han hecho los ojos chiribitas viendo las imágenes de «Mario» o leyendo el argumento de «Pilotwings».***
>
> *Roberto Ajenjo*

Os remito esta carta porque me parece que no se entendió bien lo que quise decir (o quizá, que no me expresé bien) en la carta que mandé el mes pasado. Yo no me las doy de duro, ni mucho menos. Creo que en mi carta yo no dije nada sobre que los juegos consistentes en acabar con bandas de atracadores, asesinos natos o capos de la droga fueran mejores que el «Mario». Es más, a mí personalmente los juegos violentos, sólo por ser violentos, no me gustan. Quiero deciros que yo siempre he confiado en vuestra opinión sobre los juegos porque pienso que sois muy buenos; y me compré el «Aladdin», el «FIFA» y el «Virtua Racing» (como veis no son juegos muy violentos), entre otras cosas porque los recomendasteis. Y si vosotros decís que Mario 64 es y va a ser el mejor juego creado jamás durante mucho tiempo, yo me lo creo, y si tuviera una N64 seguramente me lo compraría ¿Entonces? Entonces ocurre que yo hablaba muy subjetivamente. Yo, personalmente, admito que alguien diga que un juego, tenga los adelantos que tenga, si no es infantil, es un juego malo. Lo admito porque cada persona es libre de tener sus propios gustos. Cuando yo dije que los juegos de Nintendo no me daban lo que busco, me refería a los juegos en general de Nintendo. Yo he tenido una MS II, una Game Gear, una MD, un 32X y ahora tengo una PSX, y las he tenido precisamente por vuestras recomendaciones. Me explico: si a Yen le preguntan: ¿SN o MD?, él responde que depende de esos juegos exclusivos de cada consola ¿no? Pues a eso me he venido refiriendo en esta carta y en la anterior. El catálogo de Sega siempre me gustó más y ahora el que más me mola es el de Playstation. El problema es que a mí no me han hecho chiribitas los ojos viendo las imágenes de «Mario 64» o leyendo el argumento de «PilotWings 64». ¿Que me estoy perdiendo algo muy bueno? ¿Que soy un inconsciente? Pues como dice la publicidad de «Manx TT» (vaya pedazo de juego) "¡Y a mí que me importa!".

Al fin y al cabo lo peor que nos puede pasar es que el vecino se compre la otra consola y te invite un día a casa para jugar...

PD: Sé que el comentario de Sonia Herranz y Amalio Gómez no iba dirigido exclusivamente a mí pero me he sentido obligado a contestar.



CENTRO MAIL
Haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
SEGA SATURN
SUPER OFERTA
24.900
Incluye: MANDO y DEMO CD
PERIFERICOS
ARCADE RACER 9.990
BACKUP MEMORY 7.990
CABLE RF 4.990
CONTROL PAD 8 BOTONES 3.990
CONTROL PAD INFRARED 12.490
JOYSTICK VIRTUA STICK 6.990
MEMORY CARD PLUS 6.990
PER4MER TURBO WHEEL + PED 11.990
JUEGOS SATURN
DRAGON BALL Z P.V.P. - 7.990
MANX TT P.V.P. - 9.490
REGALO CARTERA
SEGA RALLY P.V.P. - 5.990
SONIC 3D P.V.P. - 9.490
VIRTUA COP 2 P.V.P.-7.990/Con Pistola-11.990
CONSIGUE GRATIS CHRISTMAS NIGHTS
OFERTA SATURN
3D LEMMINGS P.V.P. - 4.990
ALIEN TRILOGY P.V.P. - 8.990
ALONE IN THE DARK P.V.P. - 9.490
AMOK P.V.P. - 9.490
ANDRETTI RACING P.V.P. - 8.990
BLAM! MACHINEHEAD P.V.P. - 5.490
BLAZING DRAGONS P.V.P. - 8.990
BREAK POINT P.V.P. - 9.990
BUBBLE BOBBLE P.V.P. - 6.490
BUST A MOVE 2 P.V.P. - 6.490
CASPER P.V.P. - 7.490
COMMAND & CONQUER P.V.P. - 7.990
CRIME WAVE P.V.P. - 9.990
CRUSADER-NO REMORSE P.V.P. - 7.990
CYBERIA P.V.P. - 3.990
DARIUS 2 P.V.P. - 3.990
DARK SAVIOUR P.V.P. - 9.490
DAYTONA USA P.V.P. - 4.990
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP P.V.P. - 7.990
DEFCON 5 P.V.P. - 3.990
DESTRUCTION DERBY P.V.P. - 9.490
DIE HARD THE ARCADE P.V.P. - 9.490
DOOM P.V.P. - 7.990
EARTHWORM JIM 2 P.V.P. - 3.990
EXHUMED P.V.P. - 4.990
FIFA'97 P.V.P. - 8.990
FIGHTING VIPERS P.V.P. - 4.990
GENE WARS P.V.P. - 8.990
GHEN WAR P.V.P. - 3.990
GRID RUN P.V.P. - 7.990
GUARDIAN HEROES P.V.P. - 4.990
INCREDIBLE HULK PANTHEON P.V.P. - 9.990
INT'L VICTORY GOAL P.V.P. - 2.990
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA P.V.P. - 8.990
LOST VIKINGS 2 P.V.P. - 8.490
MADDEN'97 P.V.P. - 8.990
MIGHTY HITS P.V.P. - 3.990
MR. BONES P.V.P. - 9.490
NBA LIVE'97 P.V.P. - 8.990
NBA ACTION P.V.P. - 4.990
NBA JAM EXTREME P.V.P. - 8.990
NHL'97 P.V.P. - 8.990
NIGHTS P.V.P. - 8.990
NIGHT WARRIORS P.V.P. - 8.990
PGA TOUR 97 P.V.P. - 8.990
PRO PINBALL P.V.P. - 4.990
RAYMAN P.V.P. - 4.990
SEGA AGES P.V.P. - 9.490
SHINING WISDOM P.V.P. - 8.990
SHINOBI X P.V.P. - 3.990
SKELETON WARRIORS P.V.P. - 3.990
SLAM'N'JAM 96 P.V.P. - 5.990
SOVIET STRIKE P.V.P. - 8.990
S'POT GOES TO HOLLYWOOD P.V.P. - 6.990
STORY OF THOR 2 P.V.P. - 8.990
ST. FIGHTER ALPHA 2 P.V.P. - 6.990
STREET RACER P.V.P. - 8.990
TEMPEST 2000 P.V.P. - 6.990
TILT P.V.P. - 8.990
TOMB RAIDER P.V.P. - 7.990
TOSHINDEN URA P.V.P. - 9.490
TUNNEL B-1 P.V.P. - 9.990
VIRTUA FIGHTER 2 P.V.P. - 4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS P.V.P. - 4.990
VIRTUAL GOLF P.V.P. - 5.990
VIRTUAL ON P.V.P. - 9.490
VIRTUAL POOL P.V.P. - CONS.
WING ARMS P.V.P. - 4.990
WIPE OUT P.V.P. - 4.990
WORLD SERIES BASEBALL 2 P.V.P. - 4.990
WORLD W. SOCCER 97 P.V.P. - 5.990
X-MEN: CHILDREN OF ATOM P.V.P. - 6.490
MEGADRIVE
MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2
14.990
MEGADRIVE II MEGA 6
INCLUYE: SONIC
SUPER MONACO GP
REVENGE OF SHINOBI
SEGA SOCCER
COLUMNS
STREETS OF RAGE
OFERTA 14.990
CONTROL PAD II (6 BOTONES) P.V.P. - 3990
CONTROL PAD SG ACTION PAD P.V.P. - 1990
JOYSTIK FIGHTER STICK MD-6 P.V.P. - 2490
GAME GEAR
GAME GEAR + COLUMNS
16.990
CABLE GEAR TO GEAR 395
FUENTE DE ALIMENTACION 2190
MASTER GEAR CONVERTER 2995
MEGA 32X
OFERTAS
COSMIC CARNAGE 3.990
FIFA SOCCER'96 4.990
GOLF BEST 36 HOLES 3.990
KNUCLES CHAOTIX 4.990
KOLIBRI 3.990
MOTHERBASE 3.990
MOTOCROSS CHAMP. 3.990
STAR WARS 4.990
STELLAR ASSAULT 3.990
SUPER SPACE HARRIER 3.990
VIRTUA FIGHTER 4.990
VIRT.RACING DELUXE 3.990
MEGA CD
OFERTAS
BATMAN & ROBIN 2.990
BATMAN RETURNS 2.990
DOUBLE SWITCH 3.990
KEIO FLYING 3.990
NBA JAM 9.490
NIGHT TRAP 2.990
PRIZE FIGHTER 3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN 2.990
STAR BLADE 2.990
THE SPACE AVENTURE 3.990
WOLFCHILD 2.990



¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION




- CRASH BANDICOOT 7.990
- FIFA'97 7.990
- FORMULA 1 7.990
- PORSCHE CHALLENGE 6.990
- TOBAL Nº1 6.990
- TOTAL NBA 97 6.490











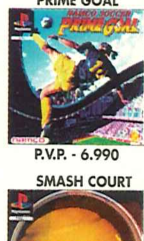
2XTREME P.V.P. - 6.490	AIR COMBAT P.V.P. - 3.990	ANDRETTI RACING P.V.P. - 7.990	BLAM! MACHINEHEAD P.V.P. - 5.490	BROKEN SWORD P.V.P. - 6.490
CARNAGE HEARTH P.V.P. - 6.990	CHRONICLES OF THE SWORD P.V.P. - 6.490	COMMAND & CONQUER P.V.P. - 7.990	CONTRA P.V.P. - 8.990	COOL BOARDERS P.V.P. - 6.990
CRITICOM P.V.P. - 3.990	CYBERIA P.V.P. - 3.990	DARK FORCES P.V.P. - CONS	DARK STALKERS P.V.P. - 8.990	DESCENT 2 P.V.P. - 8490
DESTRUCTION DERBY P.V.P. - 3990	DESTRUCTION DERBY 2 P.V.P. - 7.990	DISRUPTOR P.V.P. - 7.490	DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 P.V.P. - 8.990	EARTHWORM JIM 2 P.V.P. - 3.990
EPIDEMIC P.V.P. - 6.990	FINAL DOOM P.V.P. - 6.990	GEX P.V.P. - 4.990	IN THE HUNT P.V.P. - 3.990	INTER. SUPERSTAR SOCCER DE LUXE P.V.P. - 8.490
JET RIDER P.V.P. - 6.490	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA P.V.P. - 7.990	KING'S FIELD P.V.P. - 6.490	LOMAX P.V.P. - 6.990	MADDEN NFL'97 P.V.P. - 7.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY P.V.P. - 6.990	MOTOR TOON 2 P.V.P. - 6.990	MYST P.V.P. - 6.490	NAMCO MUSEUM VOL 3 P.V.P. - 6.990	NBA IN THE ZONE 2 P.V.P. - 8.990
NBA JAM EXTREME P.V.P. - 8.990	NBA LIVE '97 P.V.P. - 7.990	PANDEMONIUM P.V.P. - 8.990	PENNY RACERS P.V.P. - 4.990	PRIME GOAL P.V.P. - 6.990
PRO PINBALL P.V.P. - 4.990	PROJECT OVERKILL P.V.P. - 8.490	RAYMAN P.V.P. - 4.990	REBEL ASSAULT II P.V.P. - CONS	RESIDENT EVIL P.V.P. - 6.990
RIDGE RACER P.V.P. - 3.990	RIDGE RACER REVOLUTION P.V.P. - 7.990	SKELETON WARRIORS P.V.P. - 3.990	SLAM'N' JAM 96 P.V.P. - 5.990	SMASH COURT P.V.P. - 6.990
SOVIET STRIKE P.V.P. - 7.990	STAR GLADIATOR P.V.P. - 3.990	STARFIGHTER 3000 P.V.P. - 5.990	STREET FIGHTER ALPHA 2 P.V.P. - 6.990	STREET RACER P.V.P. - 8.990
SUIKODEN P.V.P. - 8.490	SUPERSONIC RACERS P.V.P. - 3.990	SYNDICATE WARS P.V.P. - CONS	TEKKEN P.V.P. - 3.990	TEKKEN 2 P.V.P. - 7.990
TEMPEST X3 P.V.P. - 6.990	TIME COMMANDO P.V.P. - 7.990	TOSHINDEN P.V.P. - 3.990	TOSHINDEN 2 P.V.P. - 7.990	TUNNEL B-1 P.V.P. - 7.990
TWISTED METAL 2 P.V.P. - 6.990	VIRTUAL POOL P.V.P. - CONS	WIPE OUT P.V.P. - 3.990	WIPE OUT 2097 P.V.P. -7.990- SUPERCAMISETA DE REGALO	X-COM TERROR FROM THE DEEP P.V.P. - 6.990

OFERTA PlayStation

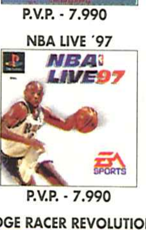












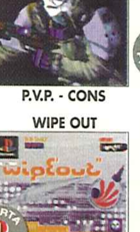










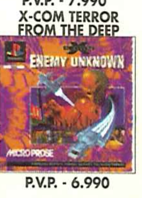
















Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cuarenta en España







JUEGOS SEGA

POCAHONTAS
MEGADRIVE - 6990

- ARCADE CLASSICS – MEGADRIVE - 3990
- BAKU BAKU ANIMAL – GAME GEAR - 1990
- BATMAN FOREVER (USA) – MEGADRIVE - 3990
- BUGS BUNNY – GAME GEAR - 1990
- COMIX ZONE – MEGADRIVE - 4990
- DESERT STRIKE – MEGADRIVE - 2990
- DYNAMITE HEADY – MEGADRIVE - 2990
- EARTHWORM JIM – GAME GEAR - 3990
- EXO SQUAD – MEGADRIVE - 2990
- FIFA'97 – MEGADRIVE - 7990
- GARFIELD – MEGADRIVE - 3990
- GENERAL CHAOS – MEGADRIVE - 2990
- HURRICANES – GAME GEAR - 1990
- INT. SUP. SOCCER DELUXE – MEGADRIVE - 7490
- JAMES POND 2: ROBOCOD – MEGADRIVE - 3990
- KLAX – GAME GEAR - 1490
- LIGHT CRUSADER – MEGADRIVE - 2990
- LION KING (USA) – MEGADRIVE - 3990
- LOTUS II – MEGADRIVE - 2990
- MADDEN NFL'97 – MEGADRIVE - 7990
- MARSUPILAMI – MEGADRIVE - 4990
- MEGAMAN WILY WARS – MEGADRIVE - 4990
- MICRO MACHINES MILITARY – MEGADRIVE - 8490
- NBA LIVE'97 – MEGADRIVE - 7990
- NHL HOCKEY'97 – MEGADRIVE - 7990
- PINOCCHIO – MEGADRIVE - 5990
- POWER RANGERS 2 – MEGADRIVE - 3990
- ROAD RASH 2 – MEGADRIVE - 2990
- ROLO TO THE RESCUE – MEGADRIVE - 2990
- SNAKE RATTLE & ROLL – MEGADRIVE - 4990
- SONIC 3D – MEGADRIVE - 9990
- SONIC 3D BLAST – GAME GEAR - 1990
- SPIROU – MEGADRIVE - 4990
- STAR TREK DEEP SPACE NINE – MEGADRIVE - 4990
- STORY OF THOR – MEGADRIVE - 4990
- SUPER COLUMNS – GAME GEAR - 1990
- TEMPO JR. – GAME GEAR - 2990
- TOUGHMAN CONTEST – MEGADRIVE - 3990
- ULTIMATE M. KOMBAT 3 – MEGADRIVE - 5990
- VIRTUA FIGHTER 2 – MEGADRIVE - 7990
- VIRTUA FIGHTER ANIMATION – GAME GEAR - 1990
- VR TROOPERS – MEGADRIVE - 3990
- WAYNE GREZKY & NHLPA – MEGADRIVE - 3990
- WORMS – MEGADRIVE - 5990

OFERTA



CENTRO MAIL
Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!
Y si no tienes uno próximo . . .
¡Haz tu pedido llamando al teléfono!
902·17·18·19
HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.
ALICANTE
Elche ALICANTE
ALMERIA
Gijón ASTURIAS
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
Badalona BARCELONA
Badalona BARCELONA
Manresa BARCELONA
Mataró BARCELONA
Sabadell BARCELONA
BUENOS AIRES
BURGOS
CÓRDOBA
GIRONA
GRANADA
HUESCA
JAÉN
LA CORUÑA
Stgo. de C. LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
MADRID
Alcalá de H. MADRID
Alcobendas MADRID
Alcorcón MADRID
Móstoles MADRID
MÁLAGA
Fuengirola MÁLAGA
Pamplona NAVARRA
Palma de MALLORCA
Palma de MALLORCA
Vila Nova Gaia PORTO
Vigo PONTEVEDRA
SALAMANCA
Sta. Cruz de TENERIFE
SEGOVIA
SEVILLA
VALENCIA
VALENCIA
VALLADOLID
VITORIA-GASTEIZ
Bilbao VIZCAYA
Las Arenas VIZCAYA
ZARAGOZA
ZARAGOZA
GAMEBOY
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores 7.990
CONSOLA GAME BOY 6.990
AMARILLA
AZUL
TRANSPARENTE
ROJA
NEGRA
VERDE
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 12.990
GAME BOY POCKET 9.990
CARTUCHOS GAME BOY
DONKEY KONG LAND 2 5.990
KING OF FIGHTERS'95 5.890
PINOCCHIO 5.990
TOSHINDEN 5.890
ASTERIX & OBELIX P.V.P. - 5990
BLUE BROTHERS 2 P.V.P. - 3990
GALAGA GALAXIAN P.V.P. - 4990
KIRBY'S BLOCK BALL P.V.P. - 4990
LOS PITUFOS 2 P.V.P. - 5990
MEGAMAN V P.V.P. - 5890
MONSTER MAX P.V.P. - 3990
NIGELL MANSELL P.V.P. - 3990
OPERATION C P.V.P. - 3990
PREHISTORIK MAN P.V.P. - 5890
ROBOCOP VS TERMINATOR P.V.P. - 2990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. - 2990
SUPER BREAK OUT/ BATTLE ZONE P.V.P. - 6490
STREET FIGHTER II P.V.P. - 4990
STREET RACER P.V.P. - 4990
TARZAN P.V.P. - 3990
TETRIS P.V.P. - 3990
TETRIS ATTACK P.V.P. - 4990
TINY TOON 2 P.V.P. - 3990
TITUS THE FOX P.V.P. - 3990
TOY STORY P.V.P. - 4990
OFERTAS GAMEBOY
DONKEY KONG 3.990
EARTHWORM JIM 3.990
F1 RACE 2.990
INDIANA JONES 3.990
KILLER INSTINCT 3.990
MEGAMAN 2.990
STAR WARS 3.990
SUPER MARIOLAND 3.990
SUPER MARIOLAND 2 3.990
SUPER MARIOLAND 3 3.990
THE EMPIRE STRIKES BACK 3.990
5.995 LOCK-ON
PISTOLA LASER VIRTUAL
...Se acabaron los juegos
COMPLEMENTOS GAMEBOY
HYPER BOY P.V.P. - 2.990
BAG POCKET P.V.P. - 1.990
LIGHT POCKET P.V.P. - 1.990
ADAPTADOR CORRIENTE P.V.P. - 1.495
LUPA+LUZ NUBY P.V.P. - 2.595
HANDY TRAY P.V.P. - 495
BATERIA RECARGABLE P.V.P. - 3900
OFERTA
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
* BALEARES 1.000 PTAS
VIDEO
VIDEO
PACK DRAGON BALL 2.995
PACK DRAGON BALL Z 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2 2.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
GHOST IN A SHELL PVP - 2.995
MORTAL KOMBAT PVP - 1.995
NEW ANGEL 2 PVP - 1.995
SAILOR MOON PVP - 1.995
SAMURAI SHOWDOWN PVP - 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" PVP - 2.995
THE ART OF FIGHTING PVP - 1.995
3X3 OJOS PARTE 4ª 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON 1.495
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO 1.495
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.495
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.495
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.495
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.495
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU 1.495
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.495
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA 1.495
DRAGON PINK 2.495
MORTAL KOMBAT - ANIMACION 1.995
NEW ANGEL 2.495
RANMA 1/2: GRAN GOLPE 2.495
RANMA 1/2: NIHAO MI CONCUBINA 2.995
SAILOR MOON - LA SERIE 2 1.995
SEX AND ZEN 2.995
STREET FIGHTER II - ANIMACION 2.495
STREET FIGHTER II DATA 2 2.495
STREET FIGHTER II DATA 3 2.495
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI II 1.995
VAMPIRE PRINCESS MIYU 1-2 1.995
YU YU HAKUSHO 2.995
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:
"CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID
APELLIDOS
NOMBRE
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
CODIGO POSTAL
PROVINCIA
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL
Precios válidos salvo error tipográfico hasta 28/02/97 o fin de existencias

HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.

¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

(91) 654 61 86 ó 654 81 99









ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN

JAPÓN USA EUROPA

PSX - M2 - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO - SNES - DUO R. - MD

Distribuimos a Tiendas

Cambia o vende tus juegos .

"Llama ahora"

PSX	SATURN	NINTENDO 64	NEO CD
Air Combat II	Marvel Heroes	Doom 64	Supeer TRG Battle
Bushido Blade	Bio Hazard	Starfox 64	Real Bout Especial
Samurai RPG	Dungeon & Dragons II	Rev Limit	Samurai RPG (USA)

ENVÍOS A TODA ESPAÑA







Seguramente llevas mucho tiempo hojeando las paginas de publicidad y pensando donde llamar para comprar tu videojuego. No busques más. No gastes más teléfono. La **SOLUCIÓN** la tienes debajo.

967- 507 269



© Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26





DRAGON BALL — PSX

PRIME GOAL — PSX










MARIO 64
PILOT WINGS 64
STAR WARS
WDE RACE
TUROK

Accesorios:
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF

WORLDWIDE SOCCER '97 — SATURN

TOMB RAIDER — SATURN - PSX

DAYTONA USA — SATURN

VIRTUA COP 2 — SATURN



2X STREME
CONTRA
JET RAIDER
MICROMACHINES V3
SUITKODEN
TWISTED METAL
SOULBLADE







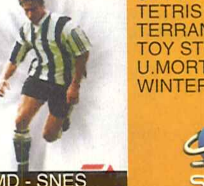


SUPER NINTENDO

DONALD M.MALLARD
DRAGON BALL
HYPER
KIRBY´S FUN PACK
LUFIA II
SIM CITY
TETRIS ATTACK
TERRANIGMA
TOY STORY
U.MORTAL KOMBAT 3
WINTER GOLD

PSX - SS - SNES

DONKEY KONG COUNTRY 3 — SNES



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26



SATURN
DARK SAVIOR
DIE HARD ARCADE
JUGLA DE CRISTAL, TRILOGY
MANX TT
SONIC 3D

24H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

OFERTAS

AGUILE WARRIOR- PSX
AIR COMBAT - PSX
BAKU BAKU ANIMAL - SS
DINO DINI SOCCER- MD
EXTREME GAMES- PSX
FEVER PITCH SOCCER- SN
GALAXIAN 3- PSX
HI OCTANE- SS
KILLER INSTIC- SN
MICKEY- PSX
MOTOR TOON 2- PSX
MYSTIC QUEST LEGEND- SN
NBA GIVE´N GO- SN
NBA JAM T.E.- MD
PIRATES OF D. WATER- MD
PREHISTORIC MAN- SN
RACING SKIES- PSX
SAMPRAS 96- MD
TOSHINDEN - SS
TOTAL NBA 96- PSX
TWISTED METAL- PSX
VAMPIRES KISS- SN
WIPE OUT- SS

CLUB DE CAMBIO

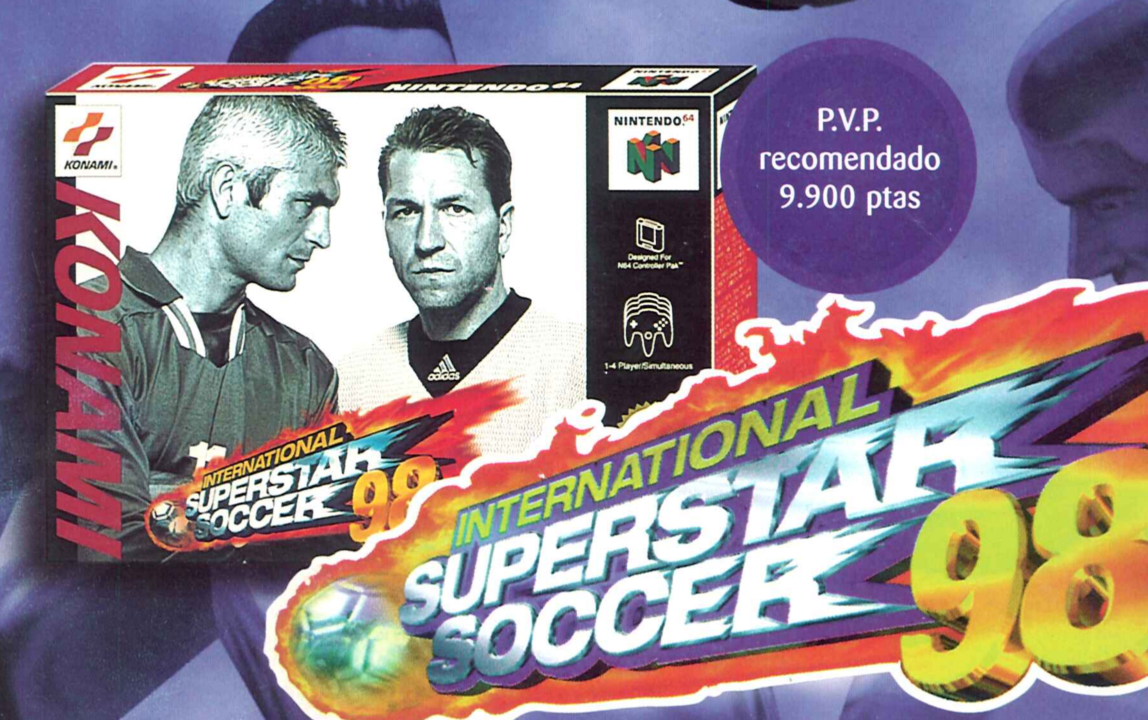
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.

SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

Game SHOP



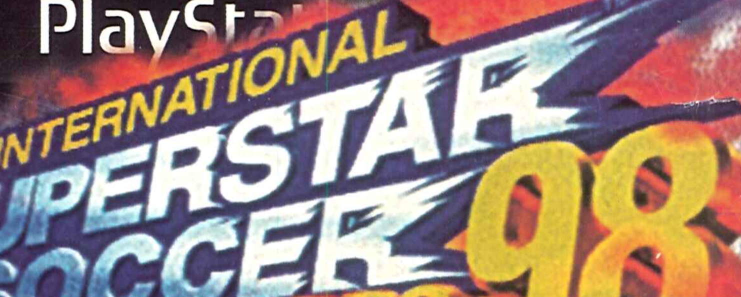
EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



P.V.P.
recomendado
9.900 ptas



P.V.P.
recomendado
9.490 ptas







KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35

Este mes ponemos el mundo en tus manos





Competition PRO

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)

- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.



AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.



Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTA MANDOS
12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.

OFERTAS DESCUENTO
20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas